AÇÃO GAMES
GAME CHARADA DÁ JOYSTICKS AQUAPAD
EDITORA AZUL
DICAS DE MONTÃO
SSF2 TURBO ARCADE
AKUMA X AKUMA
JOGOS DEBULHADOS
DOUBLE DRAGON 5 MEGA E SNES
MÔNICA (EM PORTUGUÊS) MEGA
SUPER GODZILLA SNES
ROAD RASH 3DO
MOGLI MASTER
SNES & MEGA
MORTAL KOMBAT 2
TODOS OS FATAIS
+3 PERSONAGENS SECRETOS
ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 67- R$ 3,00
9 770104 163000 67>

Mundo Animal.
Agora também
em vídeo game.
PAUSE
BLANKA
KEN
TIME
83

Você não pode dizer que não sabia, porque a gente avisou. Outubro é quente e a revista está de queimar a mão. Mortal Kombat 2, Double Dragon 5, Road Rash em 32 Bits e Super Godzilla. Até a Turma da Mônica foi promovida para o 16 Bits da Sega. Dicas arrepiantes para SSF2, Fifa Soccer e outros, previews, um super prêmio para os papas da Game Charada. E esperem até ver a próxima edição. Enquanto discutíamos essa capa animalesca de MK2, chegavam mais e mais loucuras por aqui. Não dá para perder! É legal você estar com a gente. Sabia?

x salada 6 e 7

Recados, desenhos, fotos da moçada e rolos. E mais: uma game charada, para quem é ligado. Você não é fera? Então mate esta.

shots 10 e 11

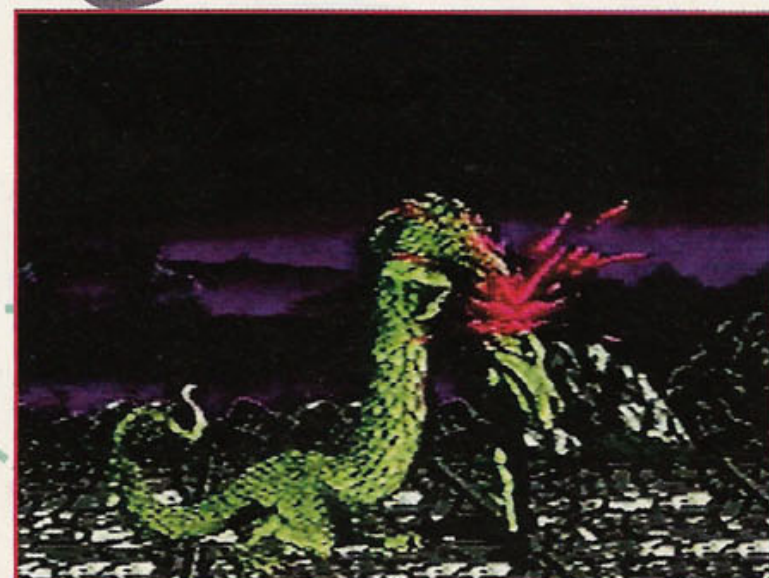
★ Os lançamentos para o 12 de Outubro

preview 12 a 16

dicas 18 a 24

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

28 MEGA/SNES — MORTAL KOMBAT 2

Uaaaaaaaaaaaaaaaaa! É meu! É seu! É nosso! Todos os fatais, três personagens secretos, as transfomações de Shang Tsung... Animal!!

32 SNES/MEGA — DOUBLE DRAGON 5

A saga dos irmãos Billy e Jimmy Lee, num jogão de ação. Esta matéria está demais!

40 3DO — ROAD RASH

Cara, como demorou esse jogo. Um ano esperando! Rock com pedaleira e rachas filmados. Tudo com qualidade de CD!

Jogos debulhados 28 a 45

O GRANDE DESAFIO É ENCONTRAR MAIS BARATO.

GAME BOY

SISTEMA COMPACTO DE VIDEO GAME

- Game Boy - a última palavra em sistema de vídeo game portátil, que coloca a ação em suas mãos!
- Completo, Game Boy oferece o conhecido controller Nintendo - Tecla Direcional, Teclas A e B, start e select, além dos controles de contraste e som.
- Sua CPU e seu microprocessador potentes permitem complexos movimentos de rotação, centenas de imagens e muita ação.
- Inclui cartucho de jogo Tetris e quatro pilhas.
- Inúmeros cartuchos de jogo disponíveis.
- Esta é a nova geração do video game - Game Boy!

AGORA NA WICALE VOCÊ COMPRA O SEU GAME BOY EM ATÉ 6 PAGAMENTOS QUINZENAIS SEM ACRÉSCIMO.

R$ 125,00

LUTA — R$ 44,30

SUPER MARIO — R$ 44,30

FICÇÃO — R$ 30,12

AVENTURA — R$ 34,55

TÍTULOS DISPONÍVEIS

Título	Preço	Título	Preço
DARKWING DUCK - Luta contra vilões em 7 níveis	R$ 34,55	**MICKEY'S DANGEROUS CHASE** - Mickey resgata um presente roubado	R$ 34,55
DR. MARIO - Jogo com cápsulas de remédio, similar ao Tetris	R$ 30,12	**SUPER MARIO LAND** - Aventura de Mario no resgate da princesa	R$ 30,12
EMPIRE STRIKES BACK - Jogo referente ao filme	R$ 34,55	**SUPER RC PRO AM** - Corrida de carros rádio controlados	R$ 30,12
KIRBY'S DREAMLAND - Kirby destrói inimigos com sopro	R$ 30,12	**ZELDA LINK'S AWAKENING** - Da mesma linha de "Zelda"	R$ 44,30
KIRBY'S PINBALL LAND - Jogo de fliperama com Kirby	R$ 44,30	**F1 RACE** - Corrida com opção para até 4 jogadores	R$ 44,30
LITTLE MERMAID - Aventura do filme A Pequena Sereia	R$ 34,55	**ALLEYWAY** - Comanda-se uma bola que destrói blocos - 32 níveis	R$ 30,12
MEGA MAN II - Luta contra nova raça de robôs	R$ 34,55	**BARBIE GAME GIRL** - Barbie coleta peças de roupa em 8 níveis	R$ 44,30
MEGA MAN III - Luta contra robôs super poderosos	R$ 34,55	**TENNIS** - Game de Tênis com 4 níveis e opção para 2 jogadores	R$ 30,12

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

Aceitamos seu cartão de crédito

VISA

Ofertas válidas até 30/set/94 ou enquanto durarem os estoques.

Distribuidora e Representações Wicale Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

TELEVENDAS
(011) **814-3300**

AQUI O JOGO É LEGAL

SALADA X

MORTAL STREET

O MORTAL DO RYU, CRIADO PELO PAULO DAVID, DEGOLA O ADVERSÁRIO

Tenho algumas sugestões para uma nova versão de Street Fighter com mortais tipo os de Mortal Kombat. Vejam só:

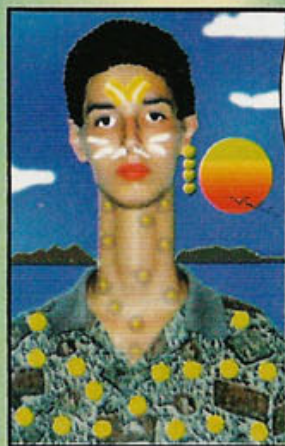
Ryu daria um Dragon Punch que arrancaria a cabeça do adversário.
No cenário do Honda haveria um japonês segurando uma xícara de café quente, e no fatal o café cairia sobre a vítima e o derreteria.
Blanka poderia estraçalhar com seu choque.
Ken daria um pontapé duplo que mandaria o adversário para as nuvens. Aí o cara cairia queimando sobre o navio e o afundaria.
Guile jogaria dois facões de verdade.
Chun-Li transformaria seus adversários em pedra. Depois, numa sequência de chutes, ela quebraria os caras em mil pedaços
Zangief jogaria seu adversário para trás e ele seria esquartejado pelo Metrô que passa ali na hora
Dhalsin recitaria um cântico vudu que faria os elefantes erguerem suas trombas e cuspirem fogo. Aí sairia uma torrente de fogo do chão que varreria a tela e deixaria só o esqueleto do desafiante em chamas
Sagat teria uma magia na horizontal que cortaria o inimigo ao meio
Vega viria num mergulho e cravaria suas garras no pescoço do adversário
Bison perfuraria o oponente com um torpedo em chamas
Só não consegui inventar um mortal para o Balrog. Gostaria que um jogo assim saísse para Mega.

PAULO DAVID N. VERAS
Teresina, PI

Uau! Que viagem! Imaginamos o que você não deve aprontar com as bonequinhas da sua irmã. O mortal que mais curtimos foi o do Ken, transformando o adversário num verdadeiro míssil ar-terra. Ou melhor, ar-navio. Mas pelo menos por enquanto os planos da Capcom para o próximo Street Fighter são outros: uma versão digitalizada e com os atores do filme que estréia em breve nos Estados Unidos, tendo Jean-Claude Van Damme no papel de Guile e Raul Julia no papel de M. Bison.

PRÊMIOS

Prêmios - 1º a 3º lugares: um par de joysticks Aqua Pad da Dynacom (Mega ou SNES, a escolher), mais boné e camiseta Ação Games; 4º lugar: um cartucho surpresa (pra Mega ou SNES, a escolher), boné e camiseta; 5º a 10º lugares: posters SSF2, bonés e camisetas Ação Games.

TRUQUE DAS 1000 FACES

Olha o Alexandre Sena, de Blumenau, SC! Não ficou uma graça?

O Ramon M. Branquinho, irmão do Rene M. Branquinho, de Florianópolis, SC, e fã do Sonic. Aqui, ele virou Aero!

Xiii, pintou sujeira na área! O Augusto César Fadel, no Rio de Janeiro, RJ, mandou a foto da mãe dele!! Olha, Dona Mãe do Augusto", põe ele de castigo uma semana depois dessa!

Este é o Rodrigo! Quem mandou a foto dele foi a própria mãe! É mole? A Dona Egda Aparecida Toffoli, de Santo André, SP, pedindo "uma sacanagem bem legal". Isso que é mãe...

PERDIDÃO

Que fim levou a seção de Cartas da revista? Onde posso encontrar a revista que fala tudo de Mortal Kombat?

PABLO E DANIEL M. PACCA
São Paulo, SP

Seção de cartas? Pô, caras, vocês estão olhando para ela! É aqui mesmo, no X-Salada, que a gente tira as dúvidas da galera, publica as sugestões, críticas, desenhos... Sacaram? Quanto à matéria do Mortal, ajudaria muito saber em qual versão vocês estão interessados. A análise da de SNES saiu nas edições 41 e 44, e a de Mega nas 44 e 48. Como são antigas, estas revistas só podem ser encontradas com colecionadores. Alguém aí está afim de vendê-las para o Pablo e o Daniel?

DEFINIÇÃO

Por que os jogos com imagens digitalizadas do Sega CD - tipo Tomcat Alley ou Sewer Shark - são esquisitos, pontilhados? A imagem não é perfeita como nos filmes. Isto acontece com 3DO ou Saturn?

DANILO SILVA DE OLIVEIRA
S. B. do Campo, SP

O Sega CD não tem capacidade de processamento suficiente para imagens de alta definição, formadas por milhares de pontinhos. Assim, a definição é baixa e utiliza imagens formadas por pontos maiores e em menor quantidade. No 3DO, que é um 32 bits, as imagens digitalizadas ficam melhores. E no Saturno, que vai ter dois processadores de 32 bits, esperamos uma qualidade melhor ainda.

RolôS

VIRTUA RACING

Não consigo fazer uma sequência de curvas na pista beginner. Vocês podem me ajudar?

EDUARDO S. MACHADO
Campo Grande, MS

A técnica para fazer as curvas é usar sempre a tangência, ou seja: se a curva é para a direita, antes de entrar nela vá para a margem esquerda da pista e então cruze a curva em linha reta. Com isso você não perde velocidade e ganha estabilidade. As três primeiras curvas de que você falou podem ser feitas em sétima marcha. Já na última você deve entrar em sexta marcha e jogar a sétima a partir da metade.

MADE IN BRAZIL

A Playtronic pretende fazer jogos próprios ou com tradução para o Português - como já fez a Tec Toy?

HELDER MAKONDO
Shizuoka-Shi, Japão

A Playtronic não só pretende como já fez um jogo, Helder: é o Super Copa, de futebol. E nesta edição você confere mais um game Made in Brasil: Mônica na Terra dos Dragões, um adventure muito legal da Tec Toy para o Mega.

STAR FOX

Não consigo entrar no buraco negro. Qual é o momento certo para atirar nos asteróides vermelhos?

YONETANE F. TSUKUDA
Feira de Santana, BA

Você não está procurando o buraco na fase errada? Note bem: é na Asteroid Belt. Detone todos os asteróides vermelhos até pintar um rosto. Chegue perto e mande-o pelos ares. Fazendo isso, você será praticamente sugado pelo buraco.

SONIC 2

Preciso urgentemente de um macete para chegar à última fase deste jogo para Mega.

HERIC ARRUDA REIS
Rio de Janeiro, RJ

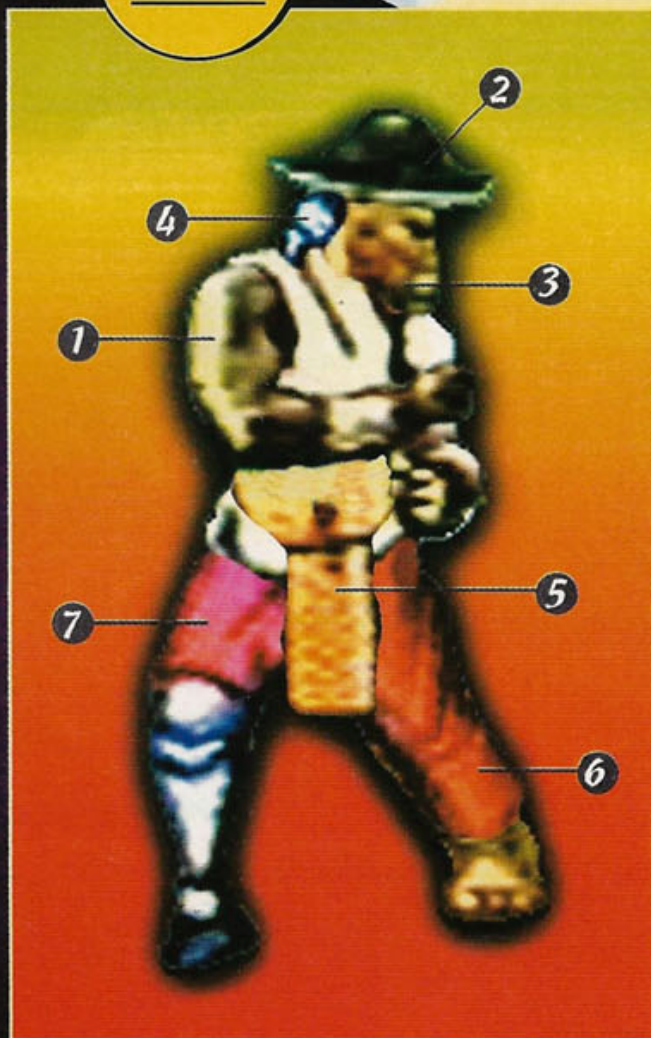
O truque para seleção de fases resolve seu problema. Faça o seguinte: na tela de apresentação, escolha Options. Na tela de Options, selecione Sound Test e escute as músicas 19, 65, 9 e 17, exatamente nesta ordem. Ao ouvir um sininho, aperte Start e você voltará à tela de apresentação. Aí segure A e aperte Start pra você acessar a tela de seleção de fases e escolher a que quiser.

GAME CHARADA

MÉDIO!

Personagem esquisito, não? O corpo dele foi montado com 9 partes de outros personagens bastante conhecidos. Você é capaz de reconhecer essas partes e dizer quem são os donos? Uma dica: o tórax e o braço esquerdo são do Ryu. Sobram sete para você descobrir

1 2 3 4 5 6 7

Resposta da Game Charada edição 64: VASO NA TELA DA CAMMY, RÁDIO NA TELA DA CHUN-LI E DOIS PÁSSAROS NA TELA DO FEI LONG. Ganhadores: 1º e 2º lugares para Marco Aurélio de Souza Moura, Belo Horizonte (MG) e Daniel Tinoco Novaes Santos, Niterói (RJ); 3º a 5º para Manoel Messias de Souza, N.S. Socorro (SE), Alessandro Coutinho Pains, Duque de Caxias (RJ), Orestes Polisel, Santo André (SP); 6º a 10º para Otto Arantes Pessanha, Niterói (RJ), André Luiz Lago, Itápolis (SP), Danilo Augusto dos Santos Anjos, Belém (PA), Caetano G. Borges, Grajaú (RJ), Michael Dantas Galvão, Soledade (RN).

LUTA EM CD-ROM

Alô galera. Tenho um Sega CD e acho a maior falta de jogos de luta. Será que eu não estou dormindo de touca, pois só conheço o Mortal Kombat?

GEORGE B. RATZEVICKZ
Alegrete, RS

Tá não, George. O Sega CD tem poucos jogos de luta mesmo. Além do MK, podemos citar Prize Fighter, jogo de boxe com imagens digitalizadas, e Brutal, curioso game de luta com bichos e que tem até password e o velho e bom Final Fight, um dos grandes clássicos de luta em games.

O Cícero Gomes Júnior de Campinas, SP mostrou que está super ligado nas novidades. Foi o primeiro a fazer arte com o novíssimo Donkey Kong. É isso aí, garoto!

Street Fighter continua em alta. E o Jefferson Rangel Ramos, também de Campinas, SP, caprichou na arte dos fighters. A dúvida da redação, Jefferson, é saber o que o Sagat está pensando...

VENDO

3DO Panasonic, tratar com Roberto, Rua Bacairis, 217, Vila Formosa, CEP 03357-050, São Paulo, SP.

Neo Geo novo, com 2 controles e 3 cartuchos. Luciano, fone (051) 72-1847, Cachoeira do Sul, RS.

Dois minigames da série Master (Pit Fighter e Space Harrier II). Sandro Luís, fone (011) 277-3665, São Paulo, SP.

Master System II, com 4 cartuchos, um controle turbo e um jogo na memória. Felipe, fone (0152) 21-1253, Sorocaba, SP.

Mega Drive com 4 controles e 6 cartuchos, por R$ 120. Renan, fone (055) 336-1228, Catuipe, RS.

Street Fighter II para Super NES. Fernando, fone (011) 579-9989, São Paulo, SP.

Road Avenger nacional para Sega CD, na caixa, com manual. Izilda, fone (011) 492-5623, Cotia, SP.

Neo Geo ouro com 2 cartuchos (Sidekicks 2 e World Heroes 2). Rodrigo, fone (011) 444-7967, Santo André, SP.

Cartuchos usados de Mega Drive. Tratar com Alexandre M. Silva, Av. Ilha do Fundão, 121, fundos, CEP 21910-240, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

Mega Drive nacional, com um controle e 5 cartuchos, por Super NES com um cartucho. Neto, fone (0124) 22-5444, Caraguatatuba, SP.

Master System com 24 cartuchos e 2 controles e uma pistola, por Mega Drive. Ademir B. Marques, Rua Irmãos Pila, 550, Tucuruvi, CEP 02309-000, São Paulo, SP.

Cartucho Ecco The Dolphin do Mega Drive, por outro de meu interesse. Reginaldo, fone (098) 391-1204, Cururupu, MA.

SUPER PRO
COMPATÍVEL COM SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
L
R
X
A
Y
B
OFF
SELECT
START
SLOW
Detalhes que
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse,ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
A B C
SEMI-AUTO
OFF
AUTO
AUTO FIRE
SPEED
A
B
C
PAUSE
START
OFF SLOW
A + B
Chips do Brasil

SUPER PRO-8

COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.
DETALHES:

- *Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.*
- *Botões de disparo L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Design ergonomico com total encaixe para as mãos.*

valem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.
DETALHES:

- *Único programável.*
- *Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.*
- *Botões laterais de L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).*

ÚNICO PROGRAMÁVEL

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIQS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO***- CITRON - EL.GORZA - EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE- ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

SHOTS

LANÇAMENTOS PARA O DIA DAS Crianças

O dia 12 de Outubro é uma das datas prediletas dos fabricantes de videogames brasileiros. É Dia das Crianças e as vendas de consoles e cartuchos esquentam. Fique por dentro das novidades da Playtronic e Tec Toy antes de encomendar o seu presente.

Chuck Rock 2 para Master e Game Gear

TEC TOY
LANÇA MORTAL KOMBAT 2

Mega - Sub Terranea

Master - Mogli, The Jungle Book

O grande lançamento da Tec Toy para o Dia das Crianças, na verdade, já está rolando desde o início do mês: Mortal Kombat 2, pra Mega, lançado simultâneamente com o resto do mundo em 9 de setembro. Confira todos os lances do jogo na matéria de capa desta edição.

Os fãs do Mega Drive têm ainda Mônica na Terra dos Dragões e o game espacial Sub Terranea. Para Sega CD, os lançamentos são Rebel Assault e Who Shot. E para os 8 bits Desert Speed Trap (Papaléguas), Chuck Rock 2 - ambos para Master e Game Gear - e The Jungle Book (Mogli), para o Master.

Desenho de SF2
ENTRA EM CARTAZ NO JAPÃO

Olha aí o Ken: uma besta enfurecida

Saca só o cartaz do desenho

Ryu leva um golpe violento. Uahhhhh!!!!!

É isso mesmo: enquanto você lê esta matéria, o longa metragem em desenho de Street Fighter já está rolando nos cinemas do Japão. A fissura da espera era tão grande que algumas revistas estavam distribuindo ingressos como promoção. A Gamest, por exemplo, distribuiu 2 mil. Os ingressos para adultos, lá, custam 14 dólares, o que é muito barato para eles.

No desenho, Bison manda sequestrar Ryu e Ken para tentar impedir que eles vençam o torneio. Ken sofre uma lavagem cerebral, virando inimigo de Ryu. Mas luta com ele e perde. No final, Ken se recupera e, juntos, os dois enfrentam Bison. Qual será o final? Enquanto o desenho não rola por aqui – será que vem? – curta algumas das incríveis imagens, incluindo o poster. Em tempo: Fatal Fury Special também está rolando nos cinemas japoneses.

CAPCOM CRIA NOVA DIVISÃO PARA 32 BITS

A Capcom dos E.U.A. criou uma nova divisão, quase uma nova empresa, exclusivamente para criação de jogos para 32 bits e computadores. A nova divisão chama-se R&D e ficará no mesmo prédio da Capcom em Sunnyvale, California. Os primeiros clientes já foram anunciados: serão os consoles Playstation (Sony) e Saturno (Sega). E o Ultra 64, da NIntendo? A Capcom não disse uma palavra. A R&D vai ter "autonomia absoluta" em relação à equipe de Osaka, no Japão, que reúne 800 pessoas.

PLAYTRONIC
LANÇA 8 BITS E SUPER GAME BOY

A representante da Nintendo no Brasil está com um pacotaço de lançamentos para o Dia das Crianças. A melhor novidade é para quem tem o Nintendo 8 bits: 24 jogos, entre eles Duck Tales 2, Yoshi, Kirby's Adventure, Mega Man 5 e 6, Zelda 1 e 2, Tetris 2 e Final Fantasy. A Playtronic também está lançando o próprio console de 8 bits e dois joysticks especiais para ele: o NES Advanced e o NES Max. O console deve custar em média R$ 130, e os carts na faixa de R$ 50. Os fãs do Super NES também têm vários motivos para comemorar. O principal é o lançamento do Super Game Boy, acessório que torna os cartuchos do Game Boy compatíveis com o Super NES - e com cores. Junto com o acessório, estão sendo lançados os jogos Donkey Kong, Duck Tales 2, Looney Tunes, Speedy Gonzales (Ligeirinho), Star Wars, Mega Man 4 e Mickey's Ultimate Challenge. O Super Game Boy deverá custar por volta de R$ 80 e os jogos de Game Boy na faixa de R$ 40. Agora veja os lançamentos de cartuchos de Super NES, que terão preço médio de R$ 80: Bugs Bunny Rabitt Rampage, Battletoads and Double Dragon, Battletoads in Battlemaniacs, Mickey's Ultimate Challenge, King of Dragons, Knights of The Round e Lemmings.

SNES - Battletoads in Battlemaniacs

Nintendo (NES) - Mega Man 6

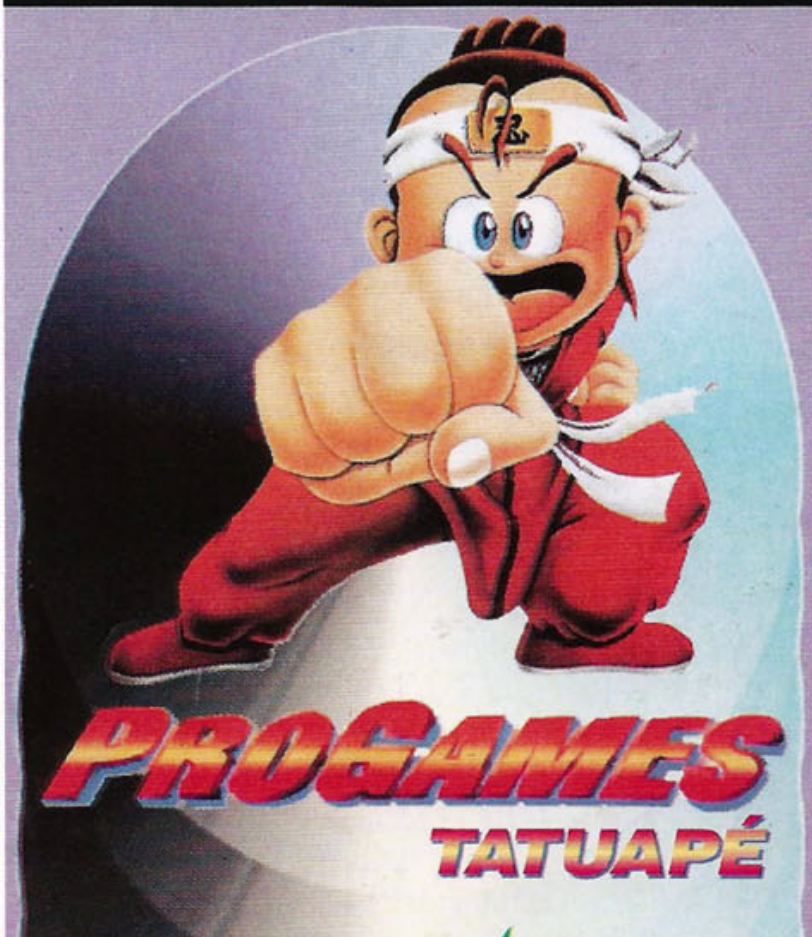
SEGA FECHA ACORDO COM A METRO GOLDWIN MAYER

É isso mesmo: a Sega fechou um acordo com o poderoso grupo de cinema MGM para a produção de softwares interativos e games. A Sega pretende incrementar as prateleiras de produtos para o Sega CD, 32X e Saturno, principalmente com títulos ligados a filmes de sucesso do grupo MGM. O acordo não é exclusivo e a MGM pode fazer um acerto parecido com a Nintendo, 3DO e outras.

NOVOS JOYSTICKS DA DYNACOM

A Dynacom lançou dois novos joysticks para debulhar games no Mega Drive. O Aquapad (transparente) traz as funções Turbo (dispara 10 tiros a cada toque), auto-fire programável (dispara sem parar), slow e super slow motion e traz um mini-manche removível para o Direcional. O preço sugerido para a venda é de R$ 25.

Já o Super Fighter têm formato asa e traz apenas um Slow Motion e turbo de 8 tiros, além do mini-manche. Em compensação, tem preço indicado de R$ 18.

O Aquapad: 10 tiros por toque

Izzy's Olympic Quest

MEGA/SNES

US GOLD - AVENTURA
LANÇAMENTO: EUA/OUTUBRO

A cidade de Atlanta no estado da Georgia, EUA, vai abrigar as Olimpíadas de 1996. A US Gold não perdeu tempo e já licenciou o personagem-símbolo para uma série de games. Izzy já é conhecido dos gringos desde 1993 quando de sua primeira aparição no Macy's Thanksgiving Parede, o desfile de Ação de Graças americano patrocinado pela rede de lojas Macy. O game mostra a aventura de Izzy em cinco estágios: Terra, Ar, Fogo, Água e Mágica, tal qual os anéis que simbolizam as Olimpíadas. O bichinho engraçado pode transformar-se em atletas e até em equipamentos esportivos para enfrentar inimigos; enquanto coleta medalhas de ouro, bronze e prata. O cart promete aventura e bom humor num pique descontraído.

Estilo grego no marcador de tela para homenagear o país onde nasceram as Olimpíadas

Este é Izzy. O simpático personagem está preparado para acender a Pira Olímpica

Myst

SEGA CD

SUNSOFT - AVENTURA
LANÇAMENTO: EUA/DEZEMBRO

O aplaudido Myst já tem versões para o Macintosh e PC CD-ROM. Agora é a vez do Sega CD encher seus olhos com este game surrealista. Myst conta a história de Atrus, descobridor da magia de escrever livros que criam mundos e transportam pessoas para outras terras nas mais diferentes situações. Mas toda sua obra foi destruída. Você deve viajar para cada mundo abandonado e descobrir quem fez isso. O jogador tem que pensar intuitivamente pois Myst é mistério puro. O visual encanta.

Tudo o que você criou nos livros pode ser realidade. Aqui, seu barco se aproxima da ilha Myst

Super Street Fighter II

3DO

MATSUSHITA - LUTA
LANÇAMENTO: JAPÃO/NOVEMBRO

Yes, yes!! O maior clássico de lutas de todos os tempos chega para o 3DO. O game está simplesmente detonante, completamente fiel a versão dos arcades e, claro, com qualidade de CD. Dá para imaginar o que acontece com o som, que sempre foi super bom nos Streets e agora simplesmente arrasa. A abertura também é idêntica a do arcade, com a cara feia do Akuma e aquela troca de olhares gélidos entre Cammy e Chun-Li. Aqui entre nós: a própria Capcom estimula a rivalidade entre as gatinhas na briga pelo título de Miss SF2. Ai, ai... A jogabilidade ainda não avaliamos. Mas logo teremos esta versão todinha debulhada para vocês.

Chun-Li e Cammy: nós as amamos e elas se odeiam

A mesma abertura dos arcades. E a mesma cara de mau do Akuma

O visual e a jogabilidade da versão em CD estão mantidos, mas o som... apavora

Você quer mesmo ver o futuro?
MUNDO ANIMAL

Donkey Kong Country

SNES

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: BRASIL/NOVEMBRO

Fãs do Super NES, guardem esta data: 21 de novembro. É o lançamento mundial (incluindo o Brasil) de Donkey Kong Country, o jogo mais importante da Nintendo para este ano. Descolamos com a Playtronic uma fita de vídeo com as primeiras cenas do jogo e ficamos babando. O game, realmente, promete.

Os gráficos modelados por computador dão um visual meio de plástico ao game. Dá vontade de enfiar a mão pela tela da TV e pegar os bonecos. A luminosidade dos cenários também é diferente, criando um brilho nunca antes visto em jogo de videogame.

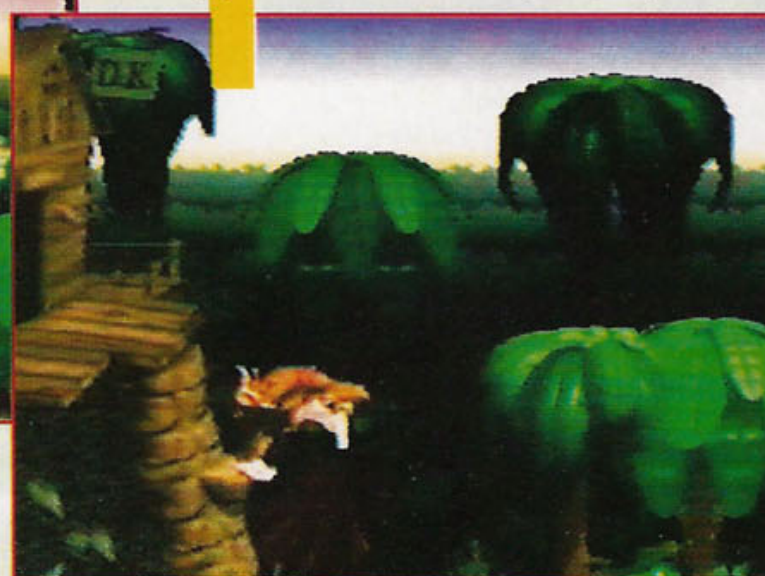
O scroll é bastante rápido, assim como a ação dos personagens. A movimentação deles é muito bem feita – com destaque para a do Donkey, que anda, corre, pula, pendura-se... enfim, comporta-se como um legítimo gorila. Ele enfrenta seus inimigos saltando sobre eles ou atropelando-os com cambalhotas. Em determinadas fases, Kong pega carona no lombo de amigos muito úteis: o sapo para pular, o avestruz para voar (?!?), o rinoceronte para abrir caminho. Sem falar no macaquinho Diddy Kong, parceiro em vários níveis do game.

Dá para perceber também que o jogo tem muitas fases. O gorila explora minas subterrâneas a bordo de um carrinho, nada nas profundezas do mar, vira a floresta de cabeça para baixo e percorre até as montanhas africanas mais altas, cobertas de neves eternas.

Nestes dois meses que faltam para o lançamento, a Nintendo vai estar com a macaca, fazendo muita publicidade sobre seu novo jogo. E cutuca: as imagens que você vai ver não são de um console 32 bits, nem de adaptadores para 32 bits, nem de CD-ROM. São de 16 bits mesmo.

Diddy Kong acompanha o herói em várias etapas do jogo

Ele pode apanhar barris e arremessá-los para limpar o caminho

Este gorila é de circo!

DK é um personagem bastante expressivo. Aqui, ele leva um susto e quase despenca

Donkey Kong despacha os adversários com sua leveza de gorila

Olha aí o Donkey enfrentando a neve no cume das montanhas

Outros animais da floresta, como o avestruz, dão uma mãozinha

O mundo diz:

A vida é uma luta.

Você diz:

a) E daí?

b) Por onde eu começo?

c) Isso é bom ou é ruim?

d) Pior que Super Street Fighter II?

para Mega Drive

Super Street Fighter II. Velocidade, 12 jogadores, tecnologia, 40 Mega de memória, desafio, porrada!

SIGA SEGA

Tem compromisso para os próximos 38.15 segundos?

Virtua Racing

para Mega Drive

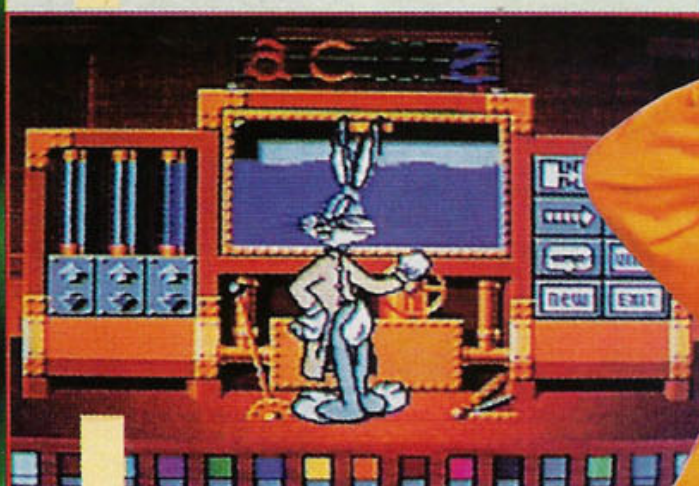
Chip SVP,32 bits, efeito tridimensional, gráficos poligonais, sensação de velocidade, adrenalina!

PREVIEW

Acme Animation Factory

SNES

SUNSOFT - DESENHO
LANÇAMENTO: EUA/SETEMBRO

Você mesmo pode criar os desenhos de fundo

Pernalonga, é claro, sempre no comando

O que faltava em Mario Paint e Fun'n'Games era uma identidade. Mas agora já está rolando este cart bem descolado para o SNES. Acme Animation Factory traz a animada Turma do Pernalonga pra você criar desenhos, animações e músicas, com mais opções e maior variedade de controles que outros games deste tipo. O game foi originalmente criado para ser usado com o mouse, mas aceita o controle comum. As opções são Drawing (Desenho), Animation (Animação), Music and Sounds (Música e sons) e Bonus Sub Games (Joguinhos). A galera de Looney Tunes está toda presente: Pernalonga, Patolino, Papaléguas e outros. Já pensou? Agora você pode criar seu próprio desenho animado!

The Mask

SNES/MEGA

T.HQ - AÇÃO
LANÇAMENTO: EUA/DEZEMBRO

Aguardado ainda no cinema, The Mask já está pintando em videogame. O filme promete boa diversão e a T.HQ não fica atrás com o game. A aventura começa quando uma antiga e estranha máscara funde-se no rosto de Stanley Ipkiss, um tímido bancário de Edge City. Agora ele transformou-se em um herói cheio de poderes. São sete níveis e muitas armas para enfrentar o inimigo Dorian Tyrel. O game tem efeitos especiais baseados nos que a LucasArts' criou para o filme. Só por isso o cart já cria uma grande expectativa. É conferir.

O sorriso enorme do herói sempre aparece na tela

Aqui, nosso herói desce a marreta num dos bandidões do game

Perfect Eleven

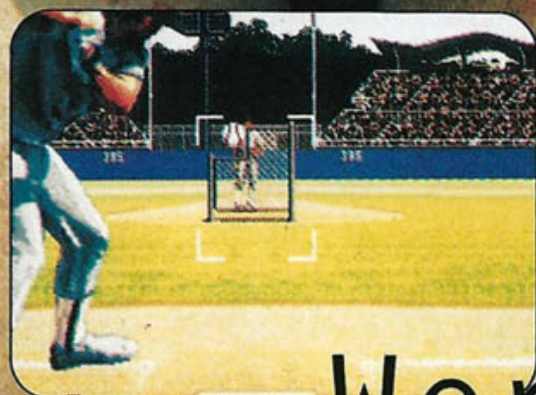
SNES

KONAMI - FUTEBOL
LANÇAMENTO: JAPÃO/OUTUBRO

E até a Konami caiu no samba... ou melhor, na bola. Perfect Eleven é um poderoso cart de 16 Mega que promete destronar os outros games de futebol para Super NES. O jogo está carregado com dribles estonteantes, passes com a precisão de um relógio suíço e finalizações para Romário nenhum botar defeito.
A maior virtude do cart é ser superrealista. Das vozes digitalizadas (e não afetadas) às jogadas, tudo parece mais real que de costume. O movimento dos jogadores beira a perfeição e segue a dinâmica de uma partida de verdade. Escolha entre 24 seleções e entre em campo para suar a camisa. Que vença o melhor, sem a loteria dos pênaltis...

Só em game mesmo para o Japão pensar em vencer a Alemanha...

A visualização dos esquemas táticos é perfeita

©1993 Electronic Arts. Todos os direitos reservados.
Cada um defende o seu.
FIFA International Soccer
para Mega Drive
Futebol de verdade, regras da FIFA, replay, visão de jogo, estratégia, torcida, bola dentro!
SIGA SEGA
Baseball nos mínimos detalhes, 28 times, cenários perfeitos, bateria para gravar recordes, bola fora (do estádio)!
Confie no seu taco.
World Series Baseball
para Mega Drive
The World Series é marca registrada de propriedade de Major League Baseball e não pode ser reproduzida sem consentimento por escrito. SEGA é licenciada oficial de Major League Baseball Properties, Inc. MLBPA logo © MLBPA MSA. Oficialmente licenciado por Major League Baseball Players Association. Todos os direitos reservados.

Super Street Fighter 2 Turbo

ARCADE

Jogue com o Akuma - Sensacional! Nosso espertíssimo leitor do Japão, Luciano Rideki Shimada, mandou a dica para você - isso mesmo, você - controlar o Akuma com suas próprias mãos! Inicie o jogo com 1 ou 2 players.

Na tela de seleção do personagem, deixe o quadradinho do Ryu selecionado por dois segundos. Faça o mesmo com o T-Hawk, Guile, Cammy e volte para o Ryu, exatamente nesta ordem, deixando cada um deles selecionado por apenas dois segundos. Terminando esta sequência, aperte os três botões de soco mais Start, tudo junto. E... tcham tcham: o Akuma aparece pra você. Se o truque não pegar, é porque você não contou dois segundos direito. Uma dica que pode ajudá-lo a acertar o tempo é repetir, mentalmente, "dois mil e um, dois mil e dois": isso dá dois segundos certinho.

Akuma versus Akuma - Para jogar com dois iguais, basta selecionar 2 players e fazer este truque com o segundo joystick. Baba!

Golpes - Agora que você está pronto pra estraçalhar no arcade mais próximo, saque estes cinco golpes matadores deste personagem superapelão:

Magia Tripla - ↓ ↘ → + soco forte

Giratória - ↓ ↙ ← + chute

Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco

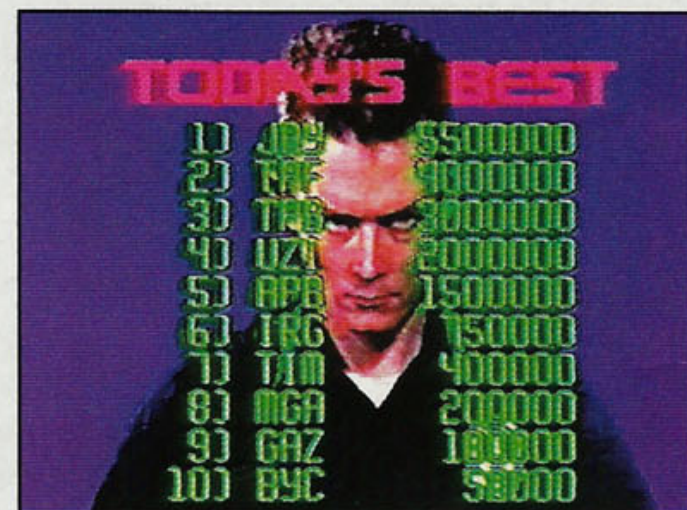
Atropelada - → ↓ ↘ + três botões de chute juntos

Magia no alto - ↑ ↘ → + soco

Terminator 2 the arcade game

SNES

Pule de fase - Esta é pra você se safar daquelas fases onde o jogo empaca. **Enquanto aparecer a**

tela de apresentação, faça rapidamente a sequência ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, ↓, ↓. O som de uma explosão soará se o truque funcionar. **Depois, na tela Today's Best (com os**

recordes), faça a sequência →, ↑, ↑, ←, →, →, →, ←, ↓, ↓, →, ↑. Outro som de explosão soará confirmando os comandos. Inicie o jogo e, no primeiro nível, aperte juntos os botões L e R. Surpresa! Você terminará a fase instantaneamente. E sempre que quiser pular fases, repita o truque

Mega Turrican

MEGA

Energia ilimitada - Este é o tipo do truque que todo mundo gosta: fácil de fazer e com um efeito prá lá de legal. **Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausar e entre com a sequência A,A,A,B,B,B,A,A,A.** Despause e suas energias não acabarão nunca.

Imagens digitalizadas, golpes de velocidade, pancadaria, sangue, sangue e sangue!
Que tipo de sangue é o seu?
() O +
() Universal
() De barata
() Mortal Kombat II
para Mega Drive
Mortal Kombat® II©1993. Licenciado de Midway® Manufacturing Company. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Probe Sftware Ltd. Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment® & ©1994 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados. Distribuído sob permissão de Acclaim Entertainment, Inc.
SIGA SEGA
Um casarão, uma invasão, bandidos.
Cenas filmadas de verdade,
imagens perfeitas. Use a cabeça.
Nessa batalha você só entra com uma arma:
Inteligência.
Double Switch
para Sega CD
Double Switch e TruVideo são marcas registradas de Sega. Double Switch™ produzido por Digital Pictures, Inc. para Sega da America, Inc. Código do computador ©1993 Digital Pictures, Inc.

DICAS

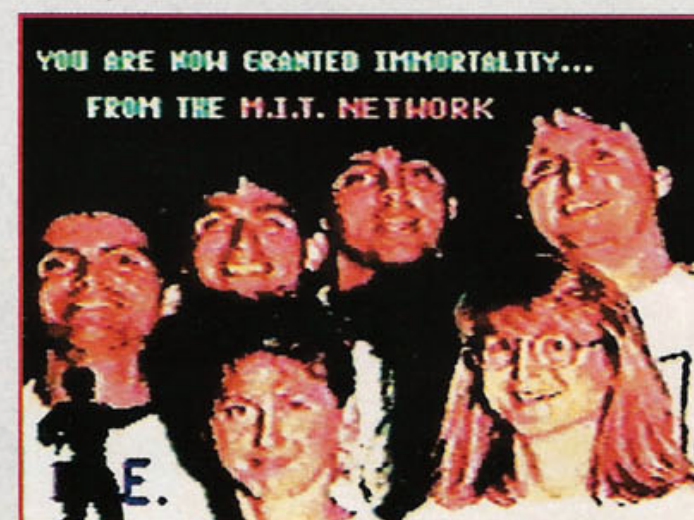
Super Street Fighter 2 (SNES)

Oito vezes o mesmo personagem - Sabia que você pode formar um Group Battle com oito lutadores iguais? Basta fazer o seguinte: na tela de apresentação, selecione o modo Group Battle. **Depois, na tela Battle Mode Select, fique apertando R e L alternadamente com o controle 2.** Se neste momento você ouvir a risada do Vega, é sinal de que a dica funcionou. Vá para a tela de escolha do personagem e confira: você vai formar grupos com oito personagens iguais. É como se o seu lutador predileto tivesse oito vidas!

Super Street Fighter 2 (MEGA)

Demo alucinante - Este é só pra você curtir. Na tela de apresentação, escolha o modo Tournament. Já na tela Tournament Battle Screen, vá para END e aperte Start. Vai rolar uma luta controlada pelo computador. Se você quiser dar uma turbinada nela, aperte qualquer botão (exceto start) e curta este demo num ritmo alucinante.

Robocop x Terminator (MEGA)

Invencibilidade - Agora não tem pra ninguém. Ligue o console, faça a dica mandada por Marcelo Tavares Feitosa, de Aracaju (SE) e termine o jogo em dois palitos. **Primeiro, você iniciar o jogo, pause-o logo no comecinho e entre com esta sequenciazinha de 27 comandos: A,B,C,C,B,A,C,B,A,C,B,A,A,A,C,A,C,B, C,A,C,A,C,A,B,C,B.** Uff! Com ela, seu Robocop ficará totalmente turbinado, andando **mais rá-**

pido e pulando mais alto. Vá com seu TurboCop para a esquerda, e você encontra uma tela secreta, onde aparecem o rosto de todos os programadores do jogo. Aí é só pressionar ↑ e C ...pronto! Você recebe o presente da imortalidade. Pode sair feito vaca louca que nada poderá detê-lo.

Prince of Persia (MEGA)

Eterno clássico dos jogos para PC, Prince of Persia fez a mesma fama entre os videogames. Se quiser matar as saudades da versão para Mega, fique com esta dica esperta:

Passwords - Aí vão as passwords para todas as fases do game, até o final.

Fase 2- MTUQNM
Fase 3- TYZKRM
Fase 4 - STUJJX
Fase 5 - ZYZDNX
Fase 6 - KJKBWC
Fase 7 - CZZGKN
Fase 8 - QJKHTS
Fase 9 - APPEXS
Fase 10 - HUUYAT
Fase 11 - ZJKAFL
Fase 12 - RZZFTV

FIFA Soccer (MEGA)

Direto para a final - O leitor Rodrigo Magalhães Braga, de Ipatinga (MG), descolou uma password para a final da Copa com Brasil e Argentina. Que jogão, hein? Então vamos lá: na opção Play Mode, selecione Restore, dê Start e entre com a senha **J**BH461MC**

The Ninja Warriors (SNES)

Sound test - Tá afim de brincar com as músicas e efeitos sonoros do jogo? É simples: na tela de apresentação, espere a mensagem Push Start aparecer, aperte L e R juntos e depois Start. Logo em seguida pinta uma tela onde você pode escolher os BGM (back ground music) do game e curtir.

Não espere nada cair do céu.
Derrube você mesmo.

Tomcat Alley
para Sega CD

Simulador de vôo perfeito,
tecnologia "Truvideo",
combates de verdade,
frio na barriga!

Tomcat Alley e TruVideo são marcas registradas de Sega. Tomcat Alley foi produzido pela Stargate Productions, Inc. para a Sega. Código do computador ©1994 Stargate Productions, Inc.

SIGA SEGA

1,2,3,4,5,6,7,8,9, Prize Fighter
para Sega CD

360° de mobilidade, imagens
reais "Truvideo", jabs, cruzados,
uppercuts, jogo da pesada!

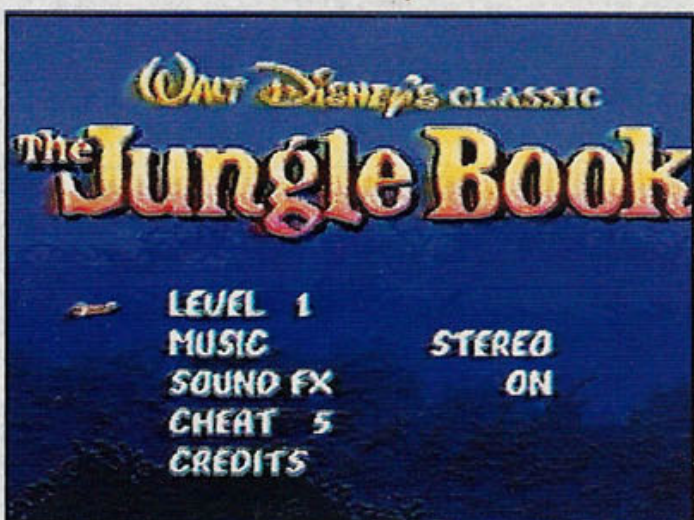
TEC TOY

SEGA

Prize Fighter e TruVideo são marcas registradas de Sega. Prize Fighter™ foi produzido por Digital Pictures, Inc. para Sega da América. Código do computado r © 1993 Digital Pictures, Inc.

Dicas

The Jungle Book
SNES

Seleção de fases e efeitos especiais - Até que não demorou muito pra pintar um truque para este game, né? Fique ligado: **na tela em que aparece o logo Virgin, faça rapidamente a sequência ↑, ↑, ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, ←, →, B, ↑, Y**. Em seguida você entra numa tela de opções especial em que dá para

fazer a seleção da fase. Selecione o número 5 para a opção Cheat e você conseguirá dois efeitos especiais durante o jogo: apertando o L, Mogli é capaz de voar; apertando o R, o game fica em câmera lenta. Legal, né?

Rock'n'roll Racing
SNES

Mais grana - Dinheiro nunca é demais, não? Pra começar o jogo com $ 999 mil, basta acessar a tela de passwords e mandar bala no código **J89! CO2V WS6M** para o nível Warrior.

Super Empire Strikes Back
SNES

Debug mode - Confira o truque para acessar o Debug Mode do jogo e escolher o número de vidas, fase, arma e nível de energia. **Na tela de apresentação, faça a sequência A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.** Inicie o game e, em qualquer momento, aperte L e R no controle 2 para acessar a tela do Debug. Se quiser pular para o estágio seguinte, basta apertar o Start no controle 2.

Todo poder - Para começar o game já com todos os poderes de Jedi, faça a sequência **B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B, Start, Start, A, L, L, Start** na tela de apresentação. E que a Força esteja com você.

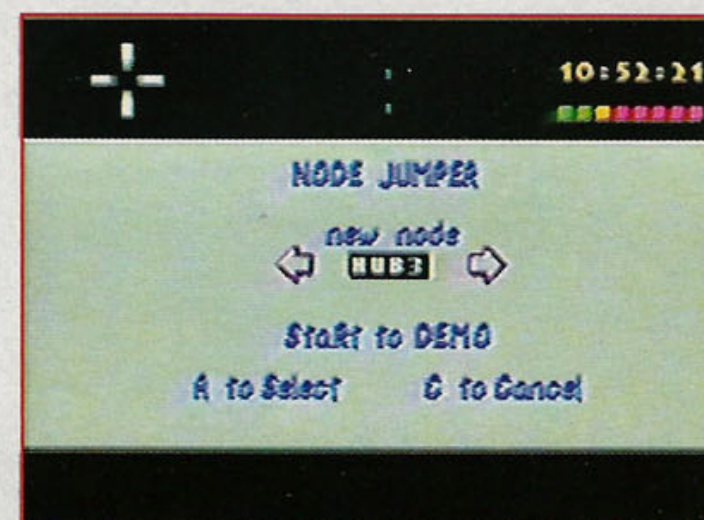
Ninja Gaiden
GAME GEAR

Passwords - Agora você vai arrebentar com todas estas passwords. Saca só:

Invencibilidade - NODIE
Final do game - MONTY
Act 2 - SMUGGLING:NINJA
Act 3 - SKYSCRAPER:GIDEN
Act 4 - COUNTERATTACK: DRGON:SWORD

Jurassic Park
SEGA CD

Pule de nível - Se você é um dos malucos que continua tentando decifrar este jogo rocambolesco, aí vai uma ajuda e tanto. O objetivo é fazer aparecer uma tela chamada Node Jumper, e para isso você tem que seguir as instruções passo a passo:

1. **Pegue um ovo** de dinossauro
2. Vá ao Visitor's Center e **apanhe uma espécie de alicate** (pliers) na caixa de ferramentas
3. Usando este alicate, **retire o cartão azul** de uma maquininha do parque
4. Volte ao Visitor's Center, suba as escadas e **entre na segunda porta da direita usando o cartão azul**
5. Procure a incubadora que há na sala e **coloque o ovo de dinossauro para chocar**
6. Vá à sala do computador e salve o jogo. Se ainda houver espaço na memória do sistema, saia da sala, dê umas voltas, retorne ao computador e salve de novo. **Faça isso até que o computador não aceite mais salvar o jogo por falta de memória. Aí você seleciona NO e sai da sala. Uma vez fora dela, aperte Start** e pronto: a tela Node Jumper vai aparecer e basta usar o Direcional para escolher o estágio. Se no meio do jogo você quiser chamar esta tela, basta apertar Start e novo. Mas ela só entrará se você não tiver perdido a vida.

X-KALIBER 2097

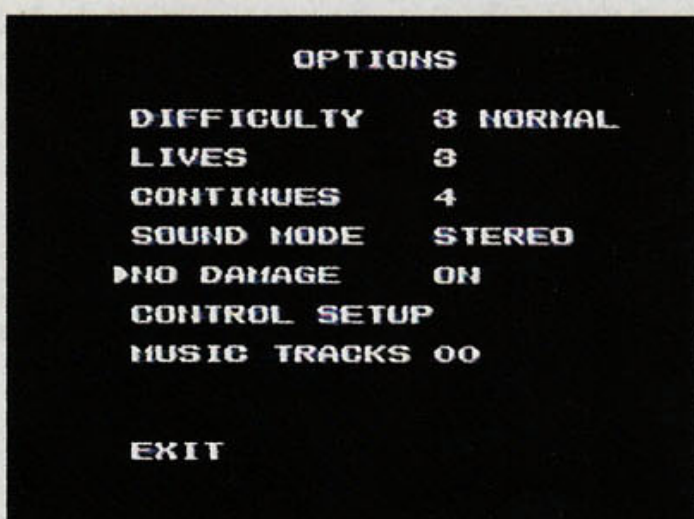
SNES

Seleção de fases - Na tela em que aparece o nome do jogo e a mensagem "1 player quest", faça a seguinte seqüência: →,→,←,←,↑,↓,←,↓,↓,↓. A música que estiver tocando pára e em seguida recomeça - sinal de que a dica entrou. Em seguida aperte B e a tela mostrará a opção para escolher estágios. Use A para entrar neles. Simples, não?

Invencibilidade - Depois de experimentar todas as fases do jogo, que tal bancar o invencível? Na mesma tela da dica anterior, faça a sequência ←,←,→,→,↓,↑,→,↑,↑,↑. Reparou em algo? É exatamente o contrário da sequência da seleção de fases. Em seguida, acesse a tela de opções normal do jogo e você verá que pintou um item chamado No Damage. Selecione ON para ele e você ficará invulnerável.

OPTIONS
DIFFICULTY 3 NORMAL
LIVES 3
CONTINUES 4
SOUND MODE STEREO
▶NO DAMAGE ON
CONTROL SETUP
MUSIC TRACKS 00
EXIT

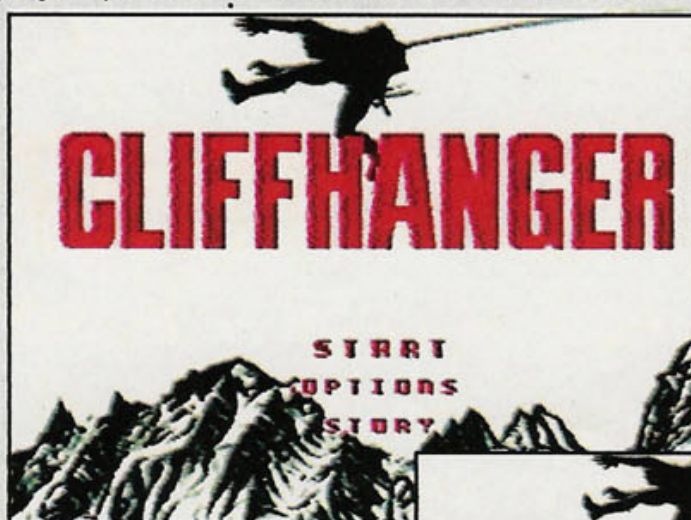
Cliffhanger

SEGA CD

99 Continues - E então, esta montanha de Continues não dá pra terminar o jogo? Para conseguí-la, na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos ←,→, **Start, C e A com o controle 2.** Bico, não?

Só snowboarding - Esta dica é para quem curtiu a fase de snowboarding (skate na neve). Para ir direto a ela, na tela de apresentação, faça a sequência A, B, C,↓ e ↑ com o controle 2.

Game dentro do game - Esta dica é legal: ela permite que você pratique snowboarding em oito circuitos diferentes com contagem de tempo. É como um novo game dentro do game. Na tela de apresentação, é só fazer a sequência C, B, A,↑,↓,←,→, Start no controle 2. Uma tela de opções especial vai pintar pra você escolher as pistas e mandar ver.

SNOW BROS. JR.

GAME BOY

Seleção de estágios - Visite os estágios do game na ordem em que bem entender. Na tela de apresentação, mantenha apertados os comandos ↑, B e Select e então aperte Start.

Clássicos

MEGA

Golden Axe foi um dos primeiros jogos de ação dos arcades: fugia do esquemão de Pac-Man e Space Invaders e também não era de luta. Uma inovação da Sega. Na primeira versão, o machado de ouro mágico (Golden Axe) foi roubado e está sendo usado para dominar o mundo. Três guerreiros partem para recuperá-lo. Esta versão foi transportada para carts do Master e do Mega. As versões 2 e 3 do arcade não vieram para o Brasil, mas pintaram em carts para o Mega. Fique com estas dicas espertas da versão 2 do Mega e debulhe de novo para matar saudades.

Truques Animais - Logo na abertura, segure os botões A, B e C e aperte Start. Solte o B e o C mas segure o A. Aperte B e C ao mesmo tempo **para entrar no menu de opções.** Solte B e C e, apertando o A, vá até Exit. Segure o A e aperte B e C ao mesmo tempo para voltar ao menu principal. Continue com o dedo firme no A, mas solte B e C. Continue segurando A e aperte B e C ao mesmo tempo **para escolher número de jogadores.** Segure A, B e C para escolher personagem, e aperte Start **para escolher a fase.**

Créditos extras - Na tela de apresentação, selecione Options e aperte A + B + C. Ao entrar no modo de opções, solte apenas o A. Selecione Exit e aperte Start. Selecione o número de jogadores, depois o modo Normal e aperte A. Se você conseguiu, **ganhou 8 créditos.**

DEPOIS DE CORRER TANTO, O SONIC MERECIA UMA PARADA.

(UMA PARADA DE SUCESSOS).

SONIC THE HEDGEHOG™

FOX

Hit Parade do Sonic. Um toca-fitas super divertido, que dá pra ouvir o que você quiser, onde você bem entender. E pra descolar um, é jogo rápido: é só falar pro seu pai que você não vai mais usar o som dele!

HiT PARADE

Aqui não tem dis

Hero Quest. Agora du

Os Estados Unidos estão jogando RPG há um tempão. A gente começou a jogar Hero Quest há um tempinho. Mas ficamos tão craques que já estamos partindo para duas

puta de pênaltis.

Os kits de aventuras só podem ser usados com o jogo Hero Quest, vendido separadamente.

Sob licença de ©1993 Hasbro International, Inc., USA.

as novas aventuras.

novas aventuras, com 10 buscas cada. Hero Quest. A aventura não vai acabar nunca. Você vai jogar até a próxima Copa. **Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.**

Putz! MORTAL

MORTAL KOMBAT II
Acclaim

Luta - 1 ou 2 jogadores

MEGA DRIVE
24 MEGA

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

SUPER NES
24 MEGA

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

COMANDOS

LP	Low Punch (Soco Baixo)
HP	High Punch (Soco Alto)
LK	Low Kick (Chute Baixo)
HK	High Kick (Chute Alto)
Block	Defesa

Adrenalina pouca é bobagem! MK2 para videogames está de arrebentar. As versões para Mega e SNES são incrivelmente fiéis à do arcade. Entre as duas, a de SNES leva uma pequena vantagem em som e jogabilidade. É tanta coisa, tanto detalhe, que vamos falar deste jogaço em duas edições. Nesta aqui, você vai ter o filé: personagens secretos, cenários novos, os detalhes mais chocantes e os fatais. Na próxima edição, você vai ter o serviço completo, golpe por golpe.

MAIS PERSONAGENS

Agora são 12. Reptile, que em MK1 era personagem secreto, agora está disponível na tela de escolha. Os outros são Kung Lao, monge shaolin com pinta de caubói; Jax, primeiro negro na saga MK; as ferozes irmãs Mileena e Kitana; o feioso Baraka, com mandíbula de alien (que infelizmente não usa); Kintaro, um Goro evoluído e Shang Tsung, o chefão final.

LUTADORES SECRETOS

Yeah! Jogo de luta que se preza tem que ter personagem secreto sim. Neste aqui, até agora são três: Jade, Smoke e Noob Saibot. Dizemos isso porque ainda há alguns mistérios, como o do homem em chamas que aparece no cenário The Pit 2, ou se dá para soltar Sonya e Kano da tela Khan's Arena. Tcham tcham tcham...

NOVOS CENÁRIOS

São nove cenários, todos bonitos e com grande riqueza de detalhes - em alguns, a sensação de profundidade é bem real. Nenhum lutador tem tela fixa: as lutas rolam numa sequência começando em Dead Pool e terminando na Khan's Arena, tela do chefe final - o tal Shao Khan. Em três destes cenários rolam lances macabros que todos os lutadores podem fazer pra finalizar seus adversários (em vez de usar os fatais). Saque só:

No Kombat Tomb o adversário é atirado contra espinhos no teto

No The Pit 2 a vítima despenca diretamente da ponte para os espinhos do chão

Na tela Dead Pool, o pobre perdedor desintegra-se no ácido verde. Nela todos os jogadores usam o mesmo comando: LP + LK, ↓, HP

DE+

MORTAL KOMBAT II para Mega foi lançado pela Tec Toy no mesmo dia que as versões americana e japonesa lançadas pela Acclaim!

II KOMBAT

JADE

Bico. No Tournament, durante o segundo round antes da luta no cenário "?", debulhe o adversário com LK. Você vai encarar a gatinha mais veloz do game

SMOKE

Saca o tipo que coloca a cabeça no canto da tela e dá um gritinho? É Dan Forden, um dos criadores do game. Quando aparecer para gritar "Toasty" na fase do Portal, aperte ↓ + Start: o fumacinha dá as caras

NOOB SAIBOT

É só ganhar 25 lutas seguidas que ele aparece. Ou não aparece, já que é uma sombra e só dá pra ver o contorno... O cara é bem rápido

BABALITIES E FRIENDSHIPS

As brincadeiras do MK2 do arcade também estão nas versões caseiras. A Acclaim provavelmente fez estas seqüências para amenizar a onda de críticas ao jogo nos States, onde foi considerado muito violento. Agora ele é engraçado também!

Aqui você curte um Friendship dos mais engraçados: o do Jax

O Babality com Raiden: chapéu não diminuiu

SHANG TSUNG

O ex-velhote não perdeu a mania de transformar-se em outros lutadores. A vantagem é que agora é você quem escolhe a transformação. Confira a seqüência para cada mutação.

Liu Kang - ← ← → → + Block
Kung Lao - ← ↓ ← + HK
Johnny Cage - ← ← ↓ + LP
Reptile - segure Block + ↑ ↓ + HP
Sub-Zero - → ↓ → + HP
Kitana - Block 3x
Jax - ↓ → ← + HK
Mileena - HP 3s.
Baraka - ↓ ↓ + LK
Scorpion - segure Block + ↑ ↑
Raiden - ↓ ← → + LK

Sabia que Shang Tsung também vira Kintaro? Mas é só no Fatality. Antes de liquidar seu inimigo, mantenha o LP pressionado por 30 segundos. Quando a frase Finish Him/Her aparecer é só assistir e delirar!

TODOS OS FATAIS

ESTES COMANDOS SÃO VÁLIDOS PARA AS VERSÕES ARCADE, MEGA E SNES

MEGA | SNES

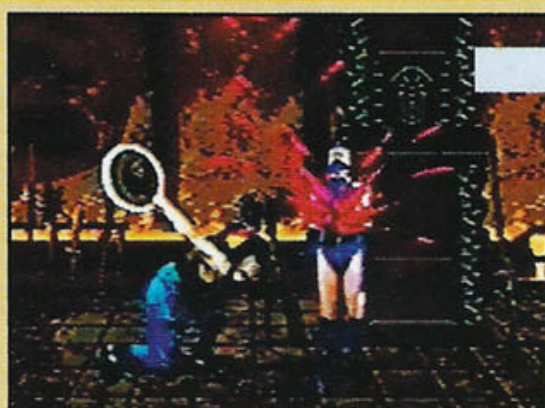
LIU KANG

Kombat Tomb e The Pit 2 - ← → → + LK

Fatality 1 (Dragon Food) - perto do adversário BLOCK + ↓ → ← ← + HK

Fatality 2 - 360° para o lado oposto ao adversário

KUNG LAO

Kombat Tomb e The Pit 2 - → → → + HP

Fatality 1 (Split' Em in Half) - a meia distância Block e → → → + LK

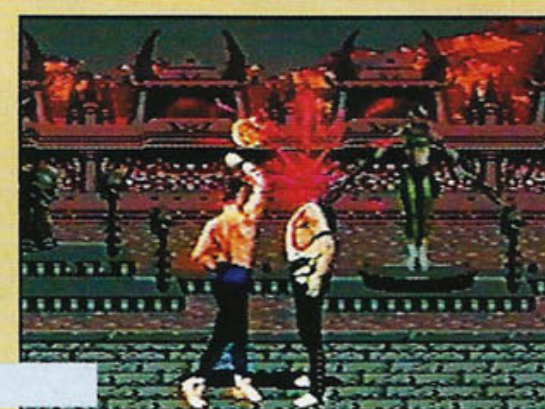
Fatality 2 (Hat Throw) - após o último golpe segure LP ← ← → e solte LP. Com o chapéu voando para o inimigo, use o direcional para acertar no pescoço

JOHNNY CAGE

Fatal 3 (Triple Head Punch) - → → ↓ ↑ ↓ + LP + Block + LK

Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ ↓ + HK

Fatal 1 - perto do adversário ↓ ↓ → → + LP

Fatal 2 (Head Punch) - → → ↓ ↑

REPTILE

Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ → → + Block

Fatality 1 (Head Snack) - ← ← ↓ + LP

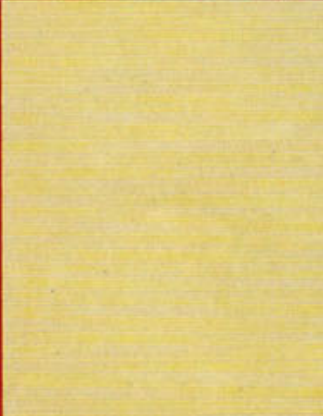
Fatality 2 (Invisible Slice) - → → ↓ + HK (só quando Reptile estiver invisível)

SUB-ZERO

Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ → → + Block

Fatality 1 - → → ↓ + HK + → → ↓ → → + HP

Fatality 2 (Iceball) - segure LP ← ← ↓ → e solte LP

SHANG TSUNG

Fatality 1 - Block + ↑ ↓ ↑ + LK

Fatality 2 - segure HK e Block 2s.

MEGA

SNES

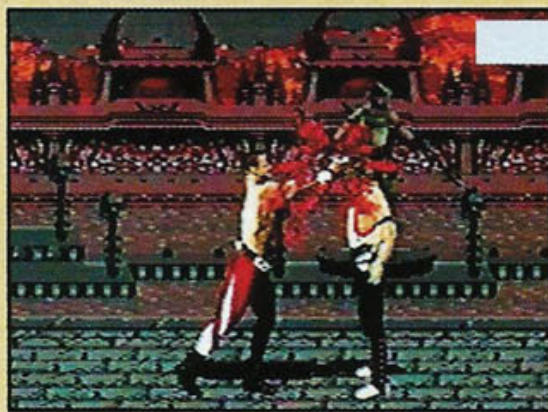
KITANA

Kombat Tomb e The Pit 2 - → ↓ → + HK

Fatality 1 (Kiss of Death) - segure LK, → → ↓ →, solta LK

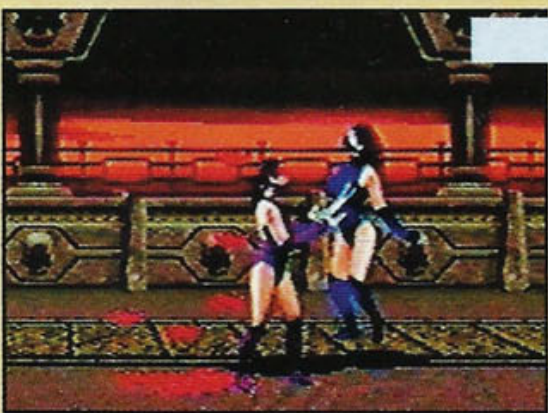
Fatality 2 (Fan) - Block 4x + HK

JAX

Kombat Tomb e The Pit 2 - ↑ ↑ ↓ + LK

Fatality 1 - segure LP, → → → e solta LP

Fatality 2 - perto Block 4x + LP

MILEENA

Kombat Tomb e The Pit 2 - → ↓ → +LK

Fatality 1 (Slice'n'Dice) - → ← → + LP

Fatality 2 - segura HK 2s. e solta

BARAKA

Kombat Tomb e The Pit 2 - → → ↓ + HK

Fatality 1 - Block + ← → ↓ → + LP

Fatality 2 - Block + ← ← ← + HP

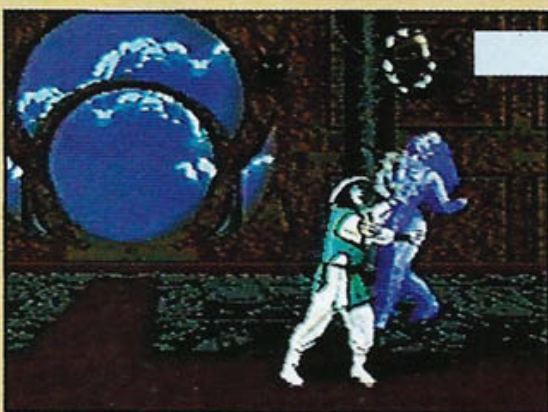
SCORPION

Kombat Tomb e The Pit 2 - ↓ ↓ → → + Block

Fatality 1 (Toast) - a média distância Block ↑ ↑ + HP

Fatality 2 (Slice) - segure HP → ↓ → → → e solta HP

RAIDEN

Kombat Tomb e The Pit 2 - ↑ ↑ ↑ + HP

Fatality 1 (Shock) - segure LK 3s., aproxime-se do adversário e solte. Quando os choques começarem, aperte alternadamente LK e Block seguidas vezes

Fatality 2 - antes do FINISH HIM/HER segure HP 10s. Quando aparecer FINISH na tela, solte HP

NÃO PERCA!!

NA PRÓXIMA EDIÇÃO VOCÊ CONFERE OS BABALITIES, FRIENDSHIPS, GOLPES E MAGIAS DE TODOS OS PERSONAGENS!! IMPERDÍVEL!

Double Dragon 5

Muitas vezes os games de luta pecam pela falta de humor. Os personagens são mal-encarados e excessivamente sérios. Double Dragon The Shadow Falls vai exatamente contra isso. Os lutadores são diferentes e as magias bem engraçadas. Isso não significa que a pancadaria foi amenizada, apenas está mais divertida. Este cart é o último lançamento da série que começou nos 8 bits e agora chega simultaneamente no Mega Drive e no Super NES. Taí uma boa oportunidade de descer a porrada e não perder o bom humor. Aproveite!

DOUBLE DRAGON The Shadow Falls
Tradewest
Luta - 1 ou 2 jogadores

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

SUPER NES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O grande problema do jogo é que ele é muito fácil. Deveria ter mais chefes para ficar mais estimulante.

COMANDOS

São os mesmos de sempre, nos dois sistemas: socos fraco, médio e forte e chutes fraco, médio e forte. A configuração? Você decide!

MEGA X SUPER NES

Comparando-se as duas versões, percebe-se uma nítida vantagem do Super NES nos gráficos e no som. No Mega a resolução não ficou tão bem definida e o som não empolga. Já a jogabilidade do 16 bits da Sega ficou melhor do que a do concorrente. Como de costume, a Nintendo tirou o sangue do cart. Desta forma, quando um personagem é atingido em cheio, vôa aguinha pra todo lado. No Mega não rola esta frescura: o precioso líquido vermelho aparece numa boa.

OPÇÕES

Double Dragon tem 4 níveis de dificuldade e os rounds podem durar 30, 60 ou 90 segundos. Se preferir, tem tempo ilimitado e você sempre começa com 5 Continues. Também dá para configurar o joystick. Os lutadores podem ter duas cores diferentes. Você só não pode controlar os chefes: Dominique e Shadow Master.

TOURNAMENT

Escolha um personagem e lute 12 vezes, inclusive contra o seu clone . As lutas duram 3 rounds e o computador escolhe os cenários e adversários.

SNES | MEGA

Os Melhores

TRIGGER HAPPY

Brutamontes de cabelo escovinha prata. Pesa 122kg e mede 1,89m. Tem magias detonantes

Bala de fogo - ↓← + chute
Bola de fogo - ←→ + soco
Choque - Aperte chute médio repetidamente

Dragon Punch com fogo - →↘↓ + soco

Braçada de fogo - ↓← + soco médio

JAWBREAKER

Grandalhão de 1,92m e 127kg. tem magias eficientes e divertidas. É um comilão incorrigível.

Magia de choque rasteira - →↘↓ + chute
Cabeçada - →→ + soco
Magia - ↓← + soco
Arremessa inimigo - (perto do inimigo) →→ + chute fraco

Engole, mastiga e cospe o inimigo - perto do inimigo →→ + chute médio

Cospe uma bola com espinho - ←→ + soco

BLADE

Francês fanático por lutas e por comidas sofisticadas. Mede 1,89m e pesa 108,86kg.

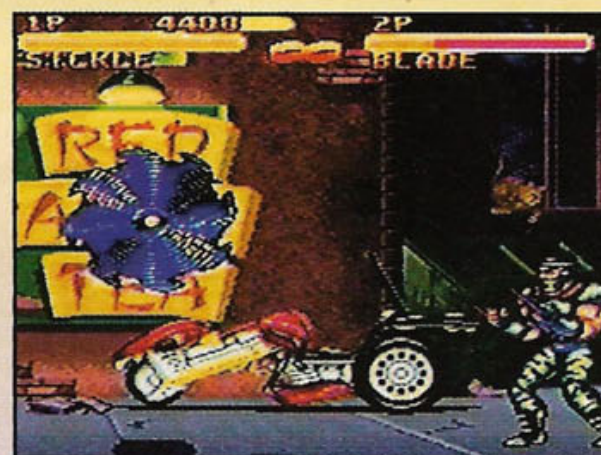
Girada - ←→ + chute
Voada - ←→ + soco
Seqüência de socos - Aperte soco repetidamente

Corre, agarra e joga o inimigo para trás - →→ + soco

Facada tripla - ↘↓↙← + soco médio

SICKLE

Californiano de Hollywood que arrasa com as magias das serras. Mede 1,86m e pesa 97kg.

Magia da serra embaixo - →↘↓↙← + soco
Furacão - ←2seg→ + soco

Magia da serra em cima - →↘↓ + chute

Magia - ↓↘→ + soco

QUEST MODE

Modo parecido com Tournament. A diferença é que aqui você não enfrenta os chefes. De resto, o esquema é o mesmo.

VS BATTLE

Dois jogadores escolhem seus lutadores e cenários. Dá para escolher o mesmo personagem e você pode lutar quantas vezes quiser.

BATTLE DEMO

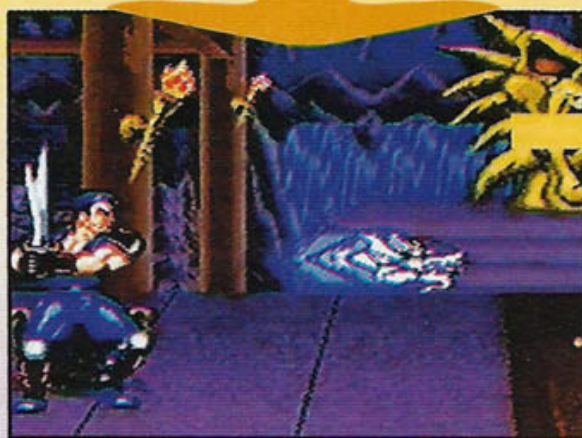
Aqui você escolhe 2 dos 10 lutadores e o cenário. As lutas agora são controladas pelo computador. É uma boa forma de conhecer os personagens, seus golpes e magias.

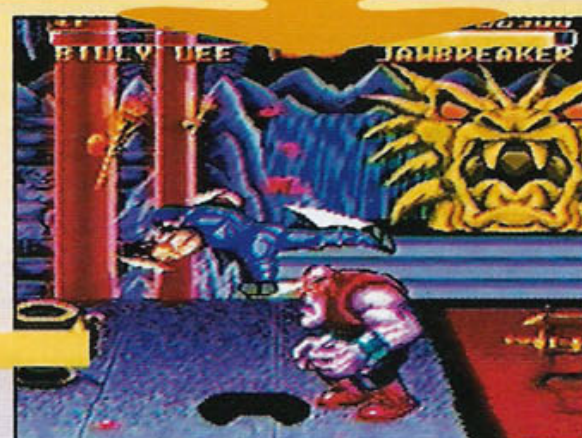
OS VELHOS CONHECIDOS

SNES | MEGA

BILLY LEE

Mocinho do game. Pesa 95 kg e mede 1,89m. É louco por leite e odeia o vilão Shadow Master.

Espadada - →↘↓ + soco
Deslizada com espada - →→ + soco

Magia do dragão ←2seg, → + soco

Estrela - →↓ ↙← + soco

JIMMY LEE

Irmão gêmeo de Billy. Pesa 92kg, mede 1,86m e tem magias idênticas às do seu irmão.

Magia do fogo - ←2seg, → + soco
Estrela - →↓↙← + soco

Deslizada com espada - →→ + soco

Espadada - →↘↓ + soco

ICEPICK

Homem de gelo de 111kg e 1,95m. Suas magias sempre colocam os inimigos numa fria.

Girada na espada - ↓← + chute fraco
Cabeçada - →→ + soco médio
Sequência de espadadas - Aperte soco repetidamente

Bola de gelo - ←→ + soco

Âncora - ↓→ + soco

BONES

A caveira é engraçadíssima. Tira um sarro dos inimigos e suas magias são bem legais. Mede 1,82m e pesa 33kg.

Cabeçada - →→ + chute médio
Magia - →↘↓ + chute
Laser (SNES) - →↘↓↙← + soco
Laser (MEGA) - ↓← + soco

Joga a cabeça no inimigo - ←→ + soco

Bate com a metralhadora - →→ + soco médio

SEKKA

A magrela do jogo adora ver TV, mas nunca foge de uma boa briga. Pesa 53kg e mede 1,82m.

Míssil - ←→ + chute
Giratória - ↓↙← + chute
Pisada na cabeça - ↑↓→ + chute forte

Ataque triplo - ↓↙← + soco

Rabo de arraia - →→ + chute forte

COUNTDOWN

Cyborg fortíssimo mas muito lento. Suas magias são literalmente explosivas. Mede 1,86m e pesa 102kg.

Laser - ←→ + soco
Solta míssil - →↘↓ + chute
Giratória - ←→ + chute

Foguete - →→ + chute

Jato de fogo - ↓← + soco

GAME GEAR®
DESERT
SPEEDTRAP
Starring Road Runner and Wile E. Coyote
Master System®
NO TEMPO QUE
VOCÊ LÊ ESTE ANÚNCIO
ELE CRUZA O DESERTO,
DESCOLA UM ALPISTE
E ENGANA O
COIOTE.
Em vez de ficar parado aí,
entre logo nesta aventura do
deserto. E ajude a ave mais
rápida do mundo a dar uma
canseira no seu inimigo nº 1.
TEC TOY
SEGA
LOONEY TUNES, personagens, nomes e elementos relacionados são propriedade da WARNER BROS. © 1994. Todos os direitos reservados.

TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS
Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game não decepciona. Vale muitas horas de diversão e teimosia. Como personagens nacionais de HQ, a Turma merecia mesmo um game legal.

O cartucho tem bateria para você salvar seu jogo.

COMANDOS

C	Pular
B	Dar coelhada
A + ←	Usar itens
Start	Acionar menu de opções

★ **Pessoal, isso é só o começo. Há muitas surpresas e inimigos pelo caminho. Nas próximas edições tem mais.**

A dentuça mais birrenta dos quadrinhos está de volta neste cart da Sega, lançado pela Tec Toy. A Turma da Mônica na Terra dos Monstros é um RPG em português que promete agradar aos fãs da galerinha do Maurício de Souza. O cartucho está bem caprichado, com gráficos nítidos e som legal. E não é só a moçada mais nova que vai se amarrar, pois o desafio está excelente. Só pra lembrar, Mônica e seus amigos já estrelaram Mônica no Castelo do Dragão e Turma da Mônica, O Resgate; ambos para Master. Já era tempo do Mega ter um jogo também.

TERRA DA FANTASIA

Mônica foi visitar amigos na Terra da Fantasia e qual não foi sua surpresa ao chegar lá: Fantasia foi invadida por monstros e somente ela, com sua conhecida coragem, pode salvar os amigos. Se você está achando a história sem graça, pode ir se preparando para ficar horas e mais horas fazendo calos nos dedos. O game é bem longo e vai despertando seu interesse aos poucos. Você está na pele de Mônica e deve visitar todas as vilas da Terra da Fantasia e conversar com todos para saber como agir. Acumule moedas derrotando os inimigos. Você vai precisar de muita grana para comprar armas e magias

A lojinha das botas está perto da casa do velhinho

ERA UMA VEZ...

...um velhinho que morava no tronco de uma árvore da Vila Alegria. Aí, tudo começa: ele dá a você o elixir e a magia do fogo. Siga em frente. O tronco de árvore seguinte é a loja de botas. Como você não tem grana, dê um grande rolê e acumule moedas para depois retornar à loja.

ARMAS, ITENS E OUTRAS COISAS

Ao andar pela vila, Mônica deve entrar em todas as casas. A maioria são lojinhas. Para vencer a batalha contra os monstros, a garota vai precisar de muitas moedas para comprar equipamentos e ficar tinindo pra dar uma surra nos invasores. Conheça algumas peças do arsenal de Mônica:

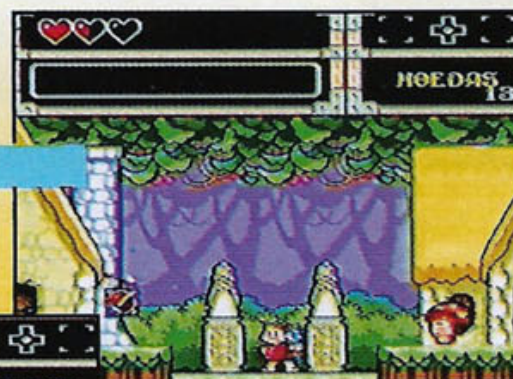
ARMADURAS	fogo, bronze, aço, prata, ferro, cobre e pigmeu
PODERES	magia, fogo, lua, terra, sol, mar e pigmeu
BOTAS	gelo, oásis, marinha, lama, simples, pano e pigmeu
ESCUDOS	fogo, bronze, ferro, cobre, aço e pigmeu
MAGIAS	fogo, trovão, escudo, terremoto e força

ITENS

elixir azul (repõe um pouco de energia), flauta (abre portas na caverna), frasco com letras: H (repõe um terço de energia), S (completa energia) e F (repõe um pouco de energia); coração (energia) e outros

Pelo caminho você encontra baús com itens variados. Mas não é sempre que você deve pegá-los. Ir e voltar nas telas é o segredo para acumular grana e compreender a utilidade dos itens e aprender quando usá-los

Este primeiro baú contém a armadura pigmeu, mas só pegue-a depois de ter as botas marinhas

Fique entre as duas estátuas e aperte ↑ para falar com An-jinho. Ele vai te dar uma companheira de viagem e dizer onde estão os monstros

Para salvar o jogo entre no hotel. Mas você terá que pagar, é claro

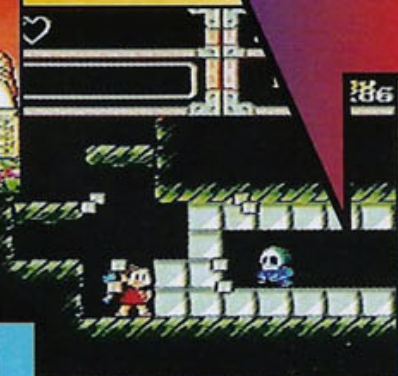
Volte à vila e fale com o Cebolinha. Ele vai lhe dizer que para enfrentar os monstros na caverna, você precisa de uma flauta.

Saia da casa do Cebolinha e procure a entrada da caverna. A flauta está logo no começo. Retorne à casa do Cebola

Você vai precisar aprender três músicas para abrir as três portas da caverna. Cebolinha, que é um flautista e tanto, ensina as canções.

Para abrir a 1ª porta: B A B A B C B. Segunda: A B C B C A B e finalmente a 3ª A C C A B A B

O Anjinho vai agradecer a você e indicar o caminho para o Castelo cor-de-rosa, onde Magali, a princesa, está presa.

A entrada para o castelo está nesta árvore. Há vários esconderijos e você vai enfrentar crânios pequenos, mas com muita energia.

Use Sansão para quebrar os blocos. No final deste subterrâneo, vai pintar o mundo do gelo.

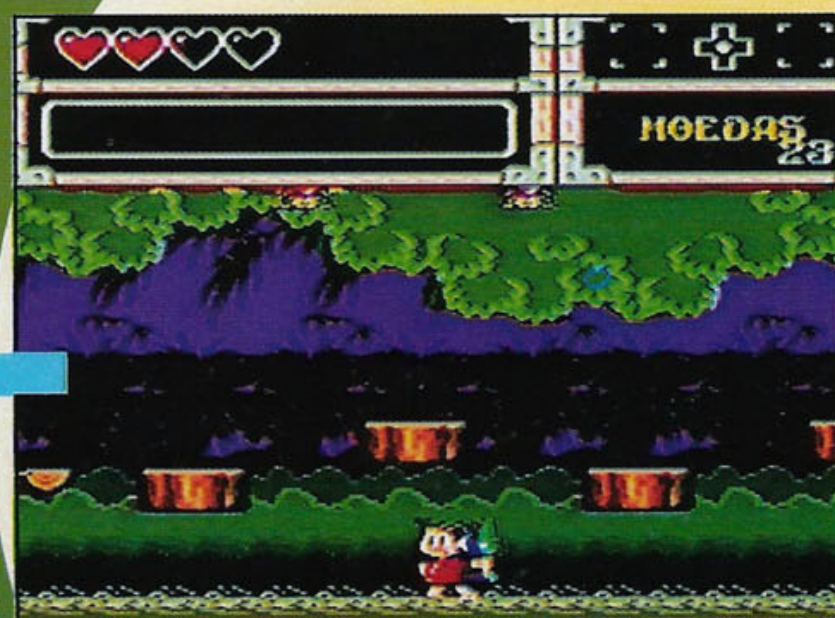
Volte para a caverna e comece a detonar os inimigos. Quanto mais, maior será sua grana. Ao encontrar as portas, fique em cima das notas musicais e comece a tocar.

Chefe Coqumelão. Fácil, fácil. Desvie e dê coelhadas. Volte para falar com o Anjinho

Não é hora de explorar o Mundo do Gelo. Primeiro é bom pegar todos os itens de todos os baús e, para isso, Mônica vai precisar de botas leves. Se for necessário, vá comprar e volte para salvar Magali.

Eis a comilona da turma. Magali agradece e já vai avisando que está com fome. Suba pela torre. Você encontrará uma porta fechada

Você cruza com Magali de novo, mas já em seu trono. Ela recomenda que você siga até a Vila Cristal. Desça pela torre e entre na porta que já estará aberta. Antes de chegar à Vila Cristal passe por Marino, o reino marinho e compre botas de lama na loja.

As botas de lama servem para passar por este rio que fica antes da Vila Cristal

SUPER GODZILLA
Toho Co.

Ação - 1 jogador

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

As barras progressivas de energia e as informações na tela, como o mapa e a janela de ataque, são bem boladas

ITENS

Os quadrados azuis são energia e os amarelos dão itens variados: você só sabe o que eles contêm depois de pegá-los.

Da segunda etapa em diante pintam warp itens. Você deve encontrá-los antes de enfrentar o monstro da fase. Eles conduzem você a pequenas batalhas com ovnis teimosos. Como achálos? Fuçando bastante, é claro!

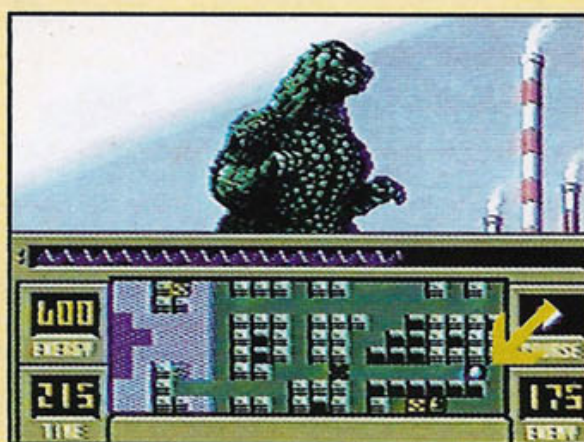
Super Godzilla pinta nas últimas fases, depois que você deixar o personagem craque nas batalhas. A gente não chegou lá, mas você pode aceitar o desafio?

Que os japoneses adoram monstros você já sabe. E Godzilla é o principal deles: o mais antigo e amado monstro-herói da galera. Godzilla está sempre pronto a tirar o Japão de apuros, expulsando bichos e alienígenas. Infelizmente, a softhouse Toho não fez um game tão legal quanto nosso herói merecia: os gráficos e sons ficaram muito fracos. Mas deixando isso de lado, Godzilla é sempre legal. Pegue o seu monstro e saia arrasando por aí.

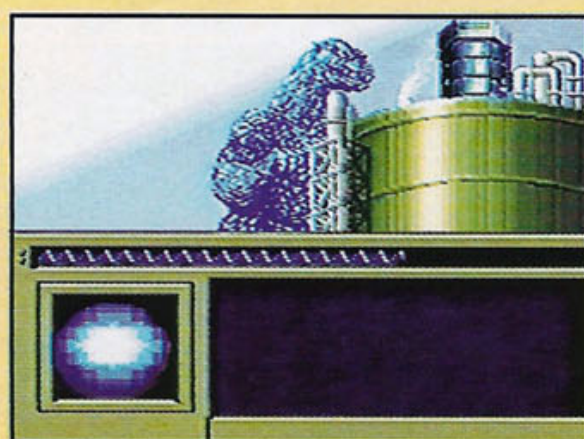
OS MONSTROS

Godzilla usa sempre o mesmo esquema para vencer os inimigos. À medida que ele se aproxima do adversário, sua barra de energia azul vai aumentando. Observe a janela "attack". Nela, você poderá selecionar um dos seguintes golpes: soco, rabada, cabeçada, superlaser (ele brilha e, carregado de energia, sai pela boca) e laser. Ao usar o golpe, dê um tempo pro seu dedo e assista o resultado. É importante acumular energia para enfrentar o combate.

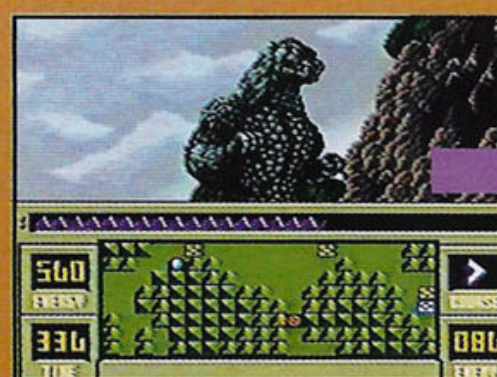
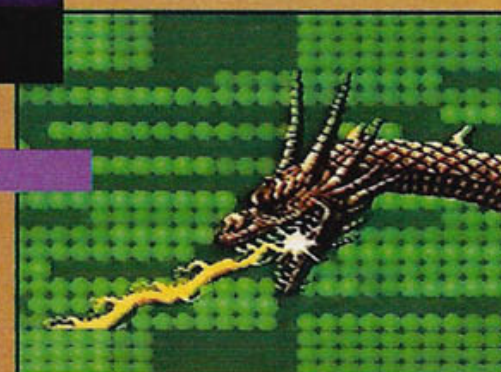
JAPÃO AMEAÇADO

Para tentar salvar várias cidades dos ataques dos bichões, você é o soldado Taniguchi e controla Godzilla com o bio-controle que está no Super X, uma estação móvel de combate desenvolvida pelo Departamento de Defesa. Yano, sua jovem assistente, está sempre de olho nos movimentos de Godzilla. Durante o jogo, todo o pessoal da Super X passa mensagens sobre o controle de Godzilla e o que mais vem pela frente.

O herói está na cidade. Godzilla é a bolinha azul no mapa na parte inferior da tela

AS BATALHAS

Os monstros são esquisitos, mas o cart não tem sete cabeças. São seis estágios, cada um com direito a uma grande batalha contra um monstro. A jogada toda é observar o mapa. A bolinha vermelha é seu inimigo. Movimente Godzilla com o Direcional enquanto ele estiver dando rolê procurando o adversário.

Ao encontrar um item, observe na mensagem o que é. Aqui, Godzilla está recebendo energia

Godzilla lança um Superlaser para derrotar King Ghidorah

Mas King dá o troco com suas labaredas

Neste cenário montanhoso, Godzilla vai enfrentar o Mechagodzilla. Fique de olho no mapa e destrua montanhas quando necessário

Uau! Mecha tem 100 metros de parafusos e poder. Ele solta raios pelos olhos e foguetes

Biollante é resultado de uma estranha mistura genética. Ele cospe ácido pela boca e ataca com braços-bocas

Outro monstro. M. Godzilla tem um escudo de proteção para fugir dos lasers de Godzilla

SNES

EEK! THE CAT

Quem é fã da TV Colosso certamente já conhece Eek, um gato rosado que só se mete em encrencas para ajudar seus amigos. O sujeito é boa praça mas só toma na cabeça: é bomba explodindo, é cuca rachando, é rolando escada abaixo e por aí vai. A Ocean resolveu passar esse gato azarado para o seu SNES. E o resultado ficou bem legal. Só a seqüência de animação na abertura já vale boas gargalhadas. Os gráficos e o som estão no ponto e se você pensa que fôlego de gato é curto, prepare-se para um bom desafio. Vamos lá!

EEK THE CAT
Ocean
Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	5
DIVERSÃO	4
JOGABILIDADE	3
ORIGINALIDADE	3

As respostas não são precisas quando é necessário usar dois botões ao mesmo tempo

COMANDOS

Y	Soco
B	Pulo
X	Muda o lado do gato em relação ao amigo
A	Chutar o amigo

★ Eek pode fazer uma ponte para seus amigos passarem. Fique bem na beirada e mova o Direcional pra frente

NÃO DÓI, SE É PRA AJUDAR

Esta é a frase favorita de Eek. Não importa o sacrifício que tenha que fazer, o gato está sempre disposto a qualquer coisa para ajudar os camaradas. São cinco fases com três telas em cada. Se você conseguir pegar todos os hambúrgueres de cada tela, ao completar a fase, ganha uma etapa de bônus. Não há itens e a única arma que o gato possui é um peixe que você usa apertando o Y. Vida extra é raridade, mas pinta. Sua tarefa é sempre conduzir amigos a salvo por caminhos estranhos.

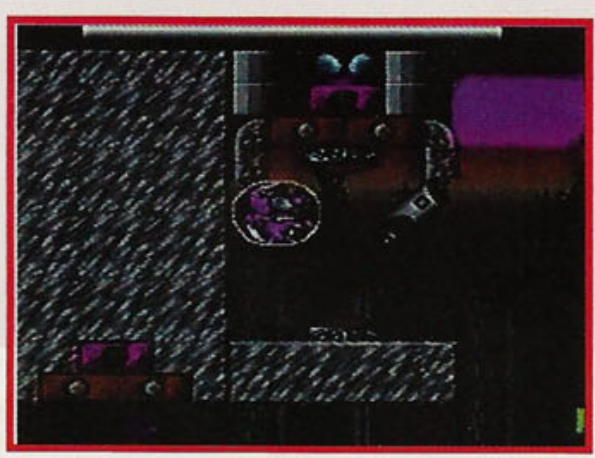
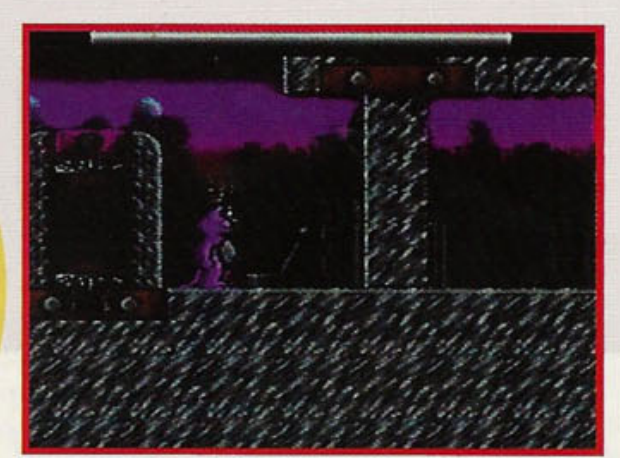
VOVÓ NO ZÔO

Eek tem um vizinha muito bondosa, mas meio cegueta, que se perdeu e foi parar no zoológico da cidade. Leve-a de volta ao lar.

Proteja a velhinha dos ataques. A barra de energia é dela. Você nunca morre, mas seu amigo sim

Os cogumelos servem como molas. Se lá em cima houver um buraco, a velha cai direto nele e é jogada pra cima

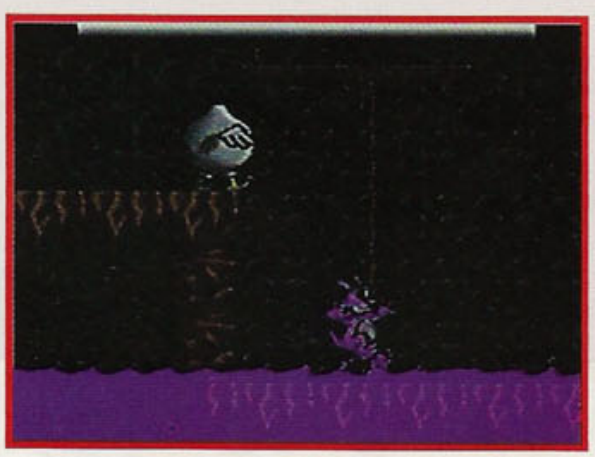
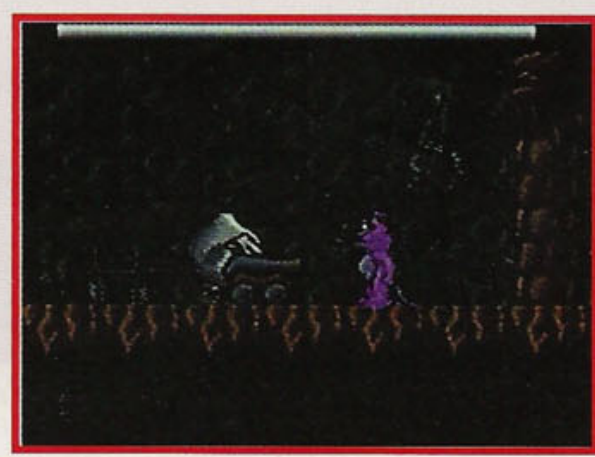
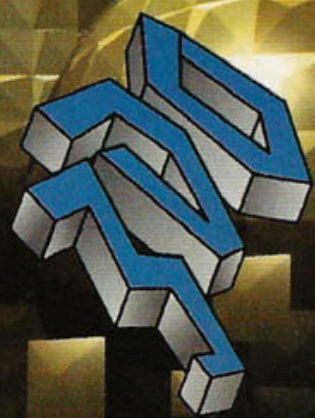
ANABELLE EM PERIGO

Fase 2 - Você deve salvar sua namorada, que foi raptada por aliens. Eles querem transformá-la numa bateria de Raios Zoltarian e atacar a Terra.

Esta é a segunda tela. A cabine de transporte que conduz à saída está fechada. Deixe Anabelle e procure a máquina de bolhas...

...dê rolês até achar a chave para ligar a cabine. Depois de ligar a primeira, ligue a segunda que está logo abaixo

FASE DE BÔNUS DA FASE 1

Apertando o B, sua boca fica enooorme! Coma tudo que vier pela frente e fuja do cão como vaca louca

CEMITÉRIO

Na Fase 3, é noite de Halloween. Sua tarefa é conduzir Wendy e Elizabeth, fantasiadas de fantasmas, por um cemitério. Haja paciência.

Espere baixar o nível da água. Você pode mergulhar, mas suas amigas não

A saída é logo aí, mas está fechada. Deixe o ovo protegido e suba para encontrar a chave que abre a porta

ROAD RASH
Electronic Arts

CORRIDA - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Durante as corridas, o rock é ofuscado pelo barulho dos motores. Faltou a opção de câmbio normal

COMANDOS

A	Frear
B	Acelerar
C	Bater / Usar arma
↘ ou ↙ + C	Chutar
↑ + C pressionado	Solte o C para dar soco forte
X	Mudar de painel
L	Inclinar para a esquerda
R	Inclinar para a direita

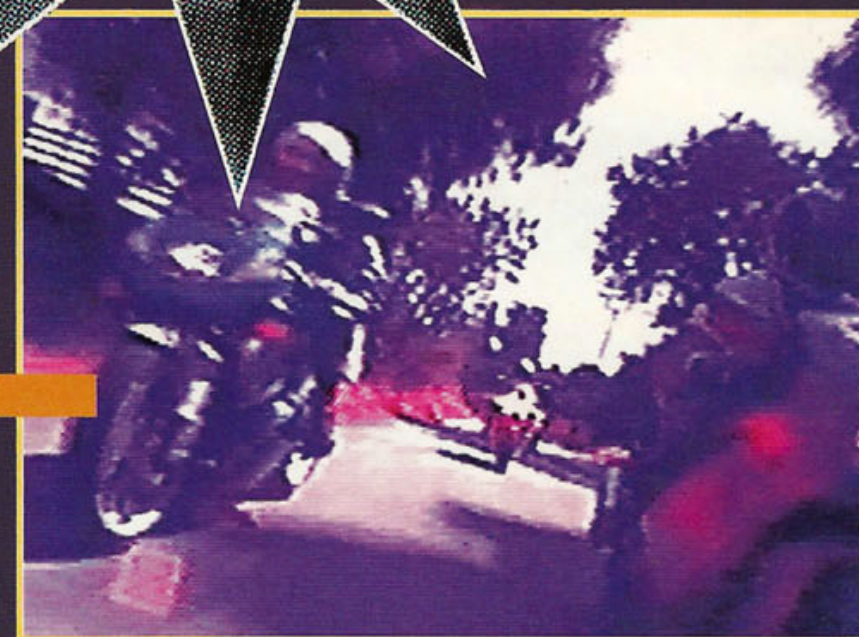
★ **Todas as motos têm câmbio automático**

★ **Escolha o piloto Cydney Bass para começar. Ele tem mais grana e a melhor moto**

★ **O modo dois jogadores é uma piada: não dá para jogar a dois até o final**

ROAD RASH

Rock'n'Roll mais motos e pancadaria. Depois de um ano de anúncios e previews, os amantes dessa velha fórmula dos videogames podem, enfim, pôr as mãos na primeira versão de Road Rash para um 32 bits. O clássico do Mega ficou animalescamente melhor no 3DO. O CD é cheio de animações e imagens digitalizadas e a sensação de velocidade vai fazer você expelir adrenalina pelos poros. É perfeito para quem procura emoções fortes. Jogaço!

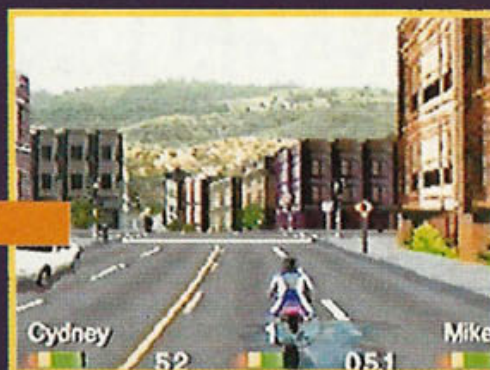
As animações da abertura são um dos pontos altos do jogo. Se liga na galera e suas possantes máquinas

PAULEIRA DETONANTE

Um dos grandes lances de Road Rash é a trilha sonora: Rock'nRoll de primeira. Você pode escolher a ultra prestigiada banda de Seattle Soundgarden ou o promissor trio irlandês "Therapy?", entre muitas outras. O mais legal é que você também pode ver os clips. Para isto, basta colocar numa tela de menus, como a que serve para comprar motos, e não mexer nos botões por um tempo. Os clips entram automaticamente.

Os clips servem de refresco para você se preparar para os pegas. Relaxe e curta!

Quando for voltar a jogar, passe na opção Load para recomeçar de onde parou

Desvie das poças d'água, lama e óleo. Além disso, pintam pessoas pra você atropelar sem dó. É mole?

Não se acanhe em atacar os seus adversários pois um é pior do que o outro

Depois que você compra uma moto pintam animações de cair o queixo. Dê um look!

CORRIDAS VALE-TUDO

Os pegas rolam no melhor estilo salve-se-quem-puder! Os corredores são todos trapaceiros e não economizam pancadas. Além disso, a polícia está sempre no pedaço. De vez em quando dá para tomar correntes dos outros ou cassetete dos policiais. Você tem 15 tipos de motos divididas em 3 categorias: Rat Bikes (as mais baratas e menos potentes); Sport Bikes (as máquinas médias) e as Super Bikes. São 8 motoqueiros para escolher e dois modos de corrida: Thrash e Big Game. No Big Game, dá para salvar uma corrida de um level no Restroom (opções).

Uma boa novidade em relação às versões anteriores é que nesta dá para pegar uns atalhos como este na pista Napa Valley

TRASH MODE

Aqui você não escolhe personagem nem moto. Dá para selecionar uma pista de sua preferência e correr até 5 levels. O primeiro tem cinco corridas e do segundo ao quinto, são seis corridas cada. As diferenças entre os pegas é que a quilometragem de percurso aumenta à medida que você avança.

Na versão de Mega dava para dar uns saltos animais. Aqui você dá apenas pequenos pulinhos. Bola fora!

Você sempre larga em último. Acelere forte e trapaceie no que for possível

BIG GAME MODE

Modo para um ou dois jogadores. Você escolhe um corredor e uma moto Rat Bike, já que começa com pouca grana. Assim como no Thrash, você deve se classificar entre os 3 primeiros para continuar na disputa. O esquema de levels também é idêntico. Você precisa acumular dinheiro para comprar máquinas melhores.

Uau! Que tombo! Quando sua moto cai e se arrebenta é a maior roubada. Você gasta uma grana e se estiver duro, é Game Over

Para tomar a arma de um concorrente, encha o cara de porradas e chutes até ele cair. Não tem segredo

BENEATH A STEEL SKY
Virgin

Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

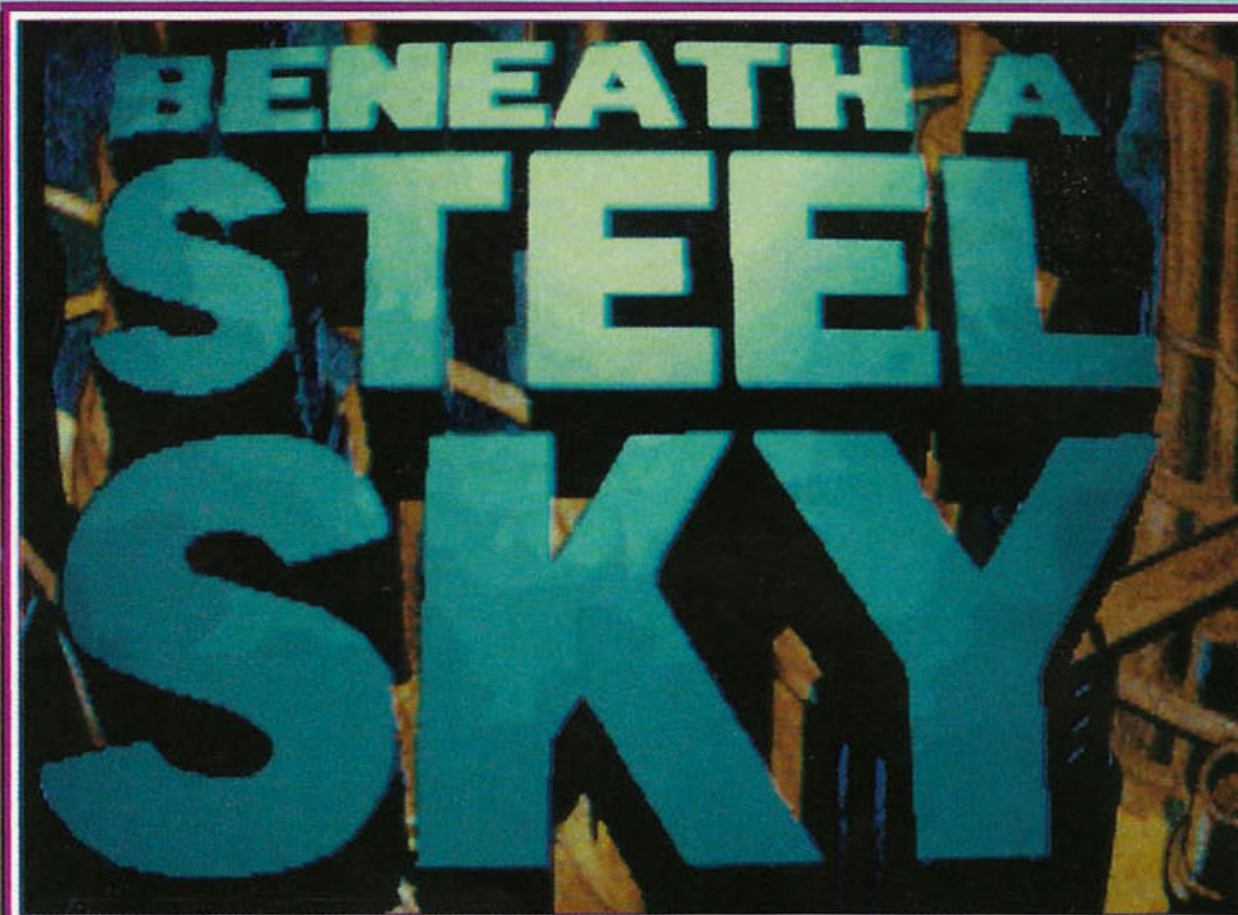
A simplicidade da Interface facilita bastante. É um verdadeiro estímulo para jogar

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386 25 MHz, 4 Mega de RAM, 15 Mega livres no winchester, monitor VGA, mouse e placas de som usuais

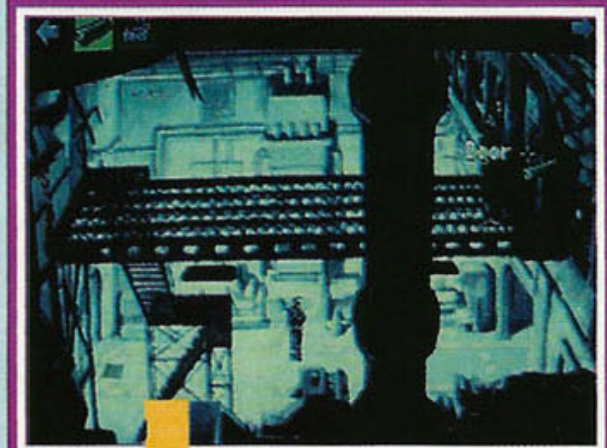
Levando o cursor para o topo da tela, o jogo mostra o inventário, que são os itens que você já pegou

★ **Suspeite sempre das palavras em maiúsculas. Elas podem ser peças-chaves na sua aventura**

O quê fazer quando você é arrastado para um lugar desconhecido e, na sua chegada, é perseguido? Antes de tudo, você deve cuidar da sua pele e depois descobrir porque está ali. Este é o desafio que se apresenta em Beneath a Steel Sky, um novo adventure que está sendo lançado pela Virgin. O game foi concebido pela Revolution e contou com a colaboração de David Gibbons, desenhista da bem sucedida série Watchmen. Além de contribuir para a excelente qualidade gráfica, Gibbons ajudou a criar um clima de HQ eletrônica, ou seja, você só descobre o enredo à medida que o jogo avança.

Seu helicóptero foi interceptado e você caiu num lugar desconhecido. Agora o lance é descobrir quem quer pegá-lo e porque

Na apresentação, o traço dos personagens é típico das HQs

SOCIEDADE CONTROLADA

O ambiente do jogo é uma mistura dos cenários dos filmes 1984 e Blade Runner. A sociedade é dividida em castas, isto é, não há mobilidade de classes. Tudo é controlado por LINC, um super computador que foi construído inicialmente para facilitar a vida das pessoas e depois acabou dominando a sociedade inteira. O seu personagem, Robert Foster, é oriundo de Gap e não sabe o que faz ali. O mais intrigante é que você é perseguido pelas forças policiais mas o computador o protege. Também existe um rumor de que uma pessoa entrou no computador e lá permanece. O espaço da cidade é dividido em níveis. Os mais baixos são para os poderosos e os mais altos ficam para os humildes. Assim, a grande dificuldade está em descer de nível!

Depois de pegar a alavanca de ferro no lado esquerdo, use-a na porta da direita para fugir do segurança

INTERFACE SIMPLIFICADA

O game foge da tendência atual dos adventures onde tudo é falado e você precisa saber horrores de línguas estrangeiras para entender. Em Beneath a Steel Sky a interface é inovadora. Não há os famosos verbos e toda a relação jogador-personagem é feita pelo mouse no esquema point-and-click, muito mais simples. Você se preocupa apenas com os puzzles e com o roteiro, que aliás é muito bem construído.

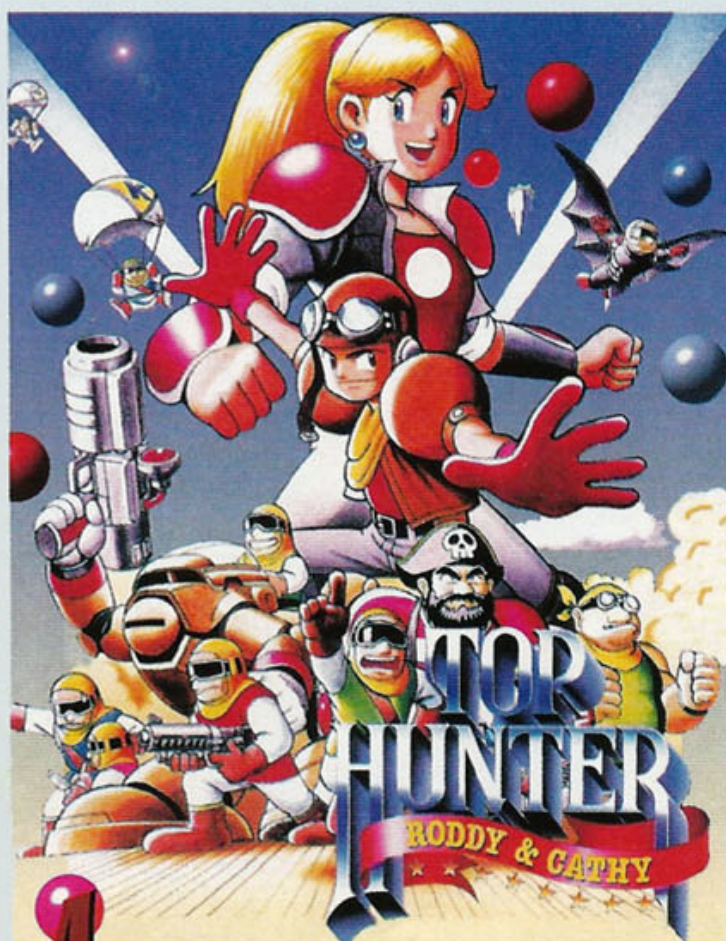
Um fato ENGRAÇADO é que algumas PALAVRAS dos DIÁLOGOS aparecem em maiúsculas E outras em MINÚSCULAS

TOP HUNTER
SNK

AVENTURA - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O desafio é bom e a diversão também. Mas o game cansa pelo excesso de tudo

Há fases de bônus no jogo todo, mas estão bem escondidas. O lance é procurar bem.

A SNK traz um game diferente dos costumeiros jogos de luta Mas o resultado não foi muito feliz. Há excesso de inimigos, de cores e elementos nos gráficos e nas marcações de tela: tempo, energia etc. O bando do Capitão Klapton tomou de assalto os quatro planetas do sistema Kalted. Roddy e Cathy têm de limpar o sistema e, depois, enfrentar o terrível vilão.

WIND PLANET - Tela muito louca. Seus inimigos são todos da horda do Capitão Klapton.

FOREST PLANET - A fase de bônus está escondida nesta grande árvore

CHEFÃO FINAL - Finalmente, a nave do Capitão. Prepare-se para o confronto

COMANDOS ESPECIAIS

São os mesmos para Roddy e Cathy

- ↑ + B - Puxar argolas
- Mãozona - Segure o A apertado
- Soco explosivo - Pulo e, no alto, A
- Seqüência de socos - A rapidamente
- Magia - ↓ ↘ → + A
- Dragon Punch - → ↓ ↘ + A
- Magia no chão - ↑ → + A
- Escorregada - ↓ → + B

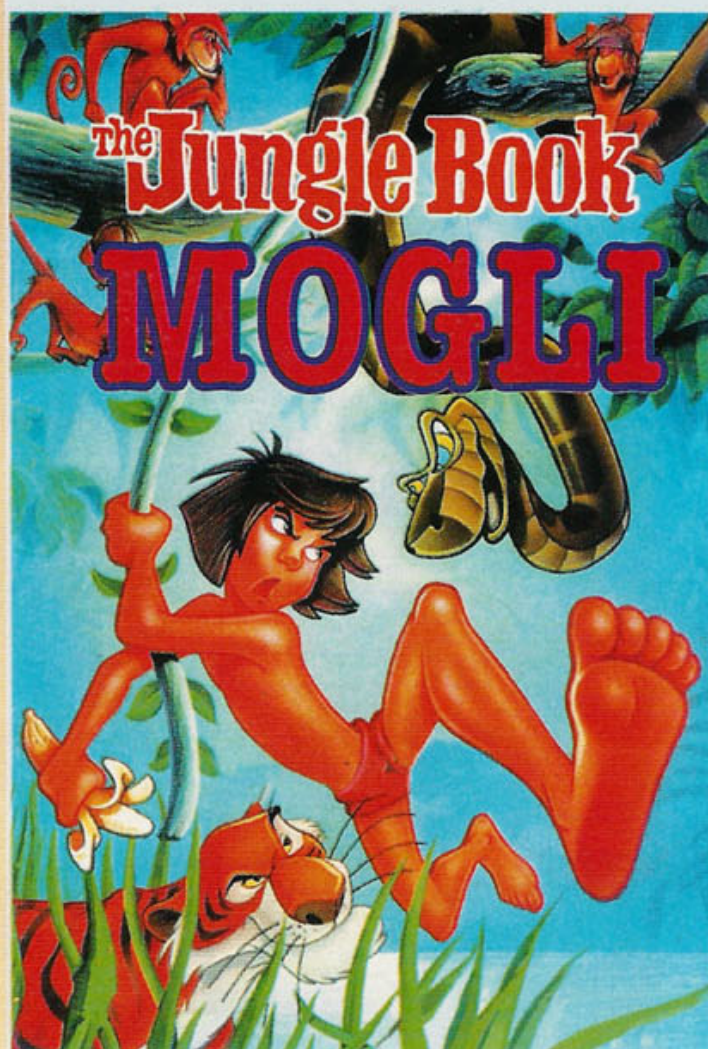
THE JUNGLE BOOK / Virgin

Aventura - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Muitas vezes o excesso de detalhes na tela compromete a velocidade e as respostas.

COMANDOS

1	Pula
2	Atira

A galera do Master se deu bem e pode comemorar em grande estilo: a Tec Toy está lançando a versão 8 bits do quentíssimo The Jungle Book, o jogo do Mogli. O cart está saindo quase junto com as versões de Mega e Super NES e vai esquentar as prateleiras para o dia 12 de outubro. A qualidade é surpreendente! Os gráficos exploram toda a capacidade do console e o desafio é para ninguém botar defeito. Só os sons não chegam a empolgar. Mas é um ótimo game da Virgin, a mesma que fez Aladdin. Se você curte aventura, corra atrás.

As cobrinhas são inofensivas e servem de mola para você pular mais alto.

A HISTÓRIA

Mogli foi abandonado na floresta quando era um bebê. Baguera, a pantera o encontra e leva-o para ser criado por uma família de lobos. Mogli cresce e se torna um menino bem esperto. Apesar de sua amizade com Baguera e Balu (o urso), Mogli precisa voltar para a civilização, já que ele é constantemente ameaçado pela serpente Casca e pelo gorila Rei Lui. Isso sem falar em Jangal Khan, o feroz tigre.

Neste momento, o negócio é cair na água e depois pular para pegar um belo diamante

ATRAVESSANDO A FLORESTA

Logo no começo das fases você é informado da sua missão. Em algumas o lance é coletar diamantes que estão espalhados pelos cenários. Em outras você tem que encontrar a amiga Baguera. Sempre que possível pegue os corações vermelhos, pois eles aumentam a sua energia. Todos os itens estão bem escondidos e você terá que usar o seu espírito fuçador para achá-los. No final de algumas fases, você enfrenta os chefes Casca e Rei Lui. As suas armas são bananas e, de vez em quando, um bumerangue. Todas as fases têm tempo limitado, portanto seja rápido!

Não esquente com a Casca. Quando ela aparecer, salte sobre ela e detone as bananas. Depois que conseguir vencê-la, pegue uma das frutas que caem. Assim você vai para uma fase de bônus que dá vidas extras e Continues

Quando esbarra no sapinho, os seus pulos ficam mais altos. Aproveite!

O Rei Lui até que é um chefe simpático mas cuidado: bobeou ele te esmaga! Para não correr riscos jogue as bananas, afinal ele é um macaco...

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

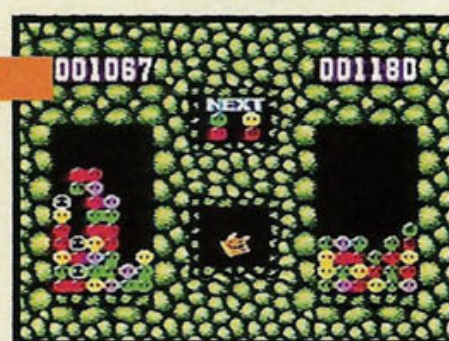
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE
Sega
Estratégia - 1 ou 2 jogadores

COMANDOS

B e C	viram a peça

Demorou, mas a moçada do Master está ganhando a sua versão deste game de estratégia, lançado há um tempão para o Mega Drive. Desta vez, Dr. Robotnik, o eterno inimigo de Sonic, resolveu dominar o mundo através de uma máquina que dispara feijões. As pessoas vão gostar tanto da invenção que ele poderá controlar suas mentes. Seu objetivo é dar fim nos grãos, juntando os feijões em grupos de quatro ou mais, com a mesma cor. São quatro modos de jogo. Você disputa contra a máquina ou com um colega. A Sega caprichou na jogabilidade e nos gráficos e, se você gosta de games como Tetris ou Shapes & Columns, vai adorar este.

Scenario Mode. Jogue contra o computador. O legal é a magia: feijões transparentes aparecem na tela adversária se você completar várias seqüências seguidas

Este é pra desafiar um amigo: Modo 1pl. vs. 2 pl.

No Exercise Mode você joga sozinho pra treinar bastante

Este é o Puzzle Mode: você encara tarefas como, por exemplo, eliminar só feijões vermelhos

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Betto D'Elboux
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa -** Sérgio Carreras. **Tradutor -** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **67**, setembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ANER

VOCÊ NÃO PODE PERDER A PRÓXIMA EDIÇÃO, DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

UM DOS GRANDES LANÇAMENTOS DO ANO. O HERÓI DE KRIPTON MORRE E RESSURGE DAS CINZAS

MEGA
TAZ-MANIA 2

O PERSONAGEM MAIS FAMINTO DE TODOS OS TEMPOS VOLTA NUMA AVENTURA DE TIRAR O FÔLEGO

3DO
WAY OF WARRIOR

UM GAME DE LUTA PRA NINGUÉM BOTAR DEFEITO. COM IMAGENS DIGITALIZADAS E MUITA AÇÃO

★ TODOS OS GOLPES DE MORTAL KOMBAT 2

★ PREVIEWS QUENTÍSSIMOS DO JAPÃO E STATES...

★ E UMA GAME CHARADA COM PRÊMIOS APETITOSOS

COLEÇÃO SUPER STREET FIGHTER 2
A CADA EDIÇÃO DOIS ADESIVOS DE PERSONAGENS

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA
LETRAS TRADUZIDAS
VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

OVOMALTINE CRESCEU

E VIROU BISCOITO!

Conheça a nova família OVOMALTINE. São biscoitos wafer, recheados e clássicos, crocantes e gostosos como você nunca provou antes. Ou melhor, já provou, mas de outro jeito, com aqueles flocos crocantes... Humm...Corra pra pegar os seus!

BISCOITOS

QUALIDADE

Bauducco®

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

- **TPC-1** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
- **TPC-2** turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;
- **TPC-3** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
- **TPC-4** botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;
- **TPC-5** botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;
- **TPC-6** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;
- **TPC SUPERFIGHTER** botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.